HECHA EN ARGENTINA

XTREME PC

LA REVISTA ARGENTINA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC

JUNIO 2000 • $6.90

URUGUAY $58 • PARAGUAY G15.500
CHILE $2.400 • ISSN 0329-5222

AÑO 3 • NUMERO 32



EN EL CD DE ESTE MES:
Los demos de Warlords Battlecry
Lemmings Revolution, Gunship!
Die Hard Trilogy 2, Ground Control,
MTV Music Generator y mucho más!

I'm going in

¡Convertite en un arma letal del servicio secreto con este nuevo título de Eidos que promete un realismo nunca visto!



EXPOSICION E3 2000

¡Un informe especial de 20 páginas con el adelanto de todos los juegos que se vienen, incluyendo FIFA 2001, Halo, Warcraft III y más!

Command & Conquer
Red Alert 2

¡Westwood contraataca con la secuela de uno de los mejores juegos de estrategia en tiempo real!

GRUPO 4 EDITORIAL

ISSN 0329-5222
9 770329 522002 00032

ADEMAS LAS GUIAS ESTRATEGICAS DE THIEF II, STARLANCER Y LA SOLUCION COMPLETA DE DRACULA RESURRECTION

MÁS NOVEDADES, MÁS



PERSONALIZA TU CLUB remodelando el estadio o construyéndolo desde cero. Crea tus propios objetos de merchandising. Contrata el catering. Todo el club está en tus manos.





NUEVO MANAGER MÁS INTUITIVO una asistente virtual te facilitará el trabajo. Y no te olvides que también cuentas con un equipo médico, un ayudante de campo, un kinesiólogo... todos están en PCFútbol.

El programa de fútbol para PC más vendido en Europa y Argentina

Vive la del fútbol





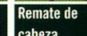
COMPLETO MODO D.T. Planificación de los entrenamientos, variación automática de disposición táctica, editor de jugadas predefinidas...
Lo único que echarás de menos es el banco de suplentes.



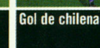


El festejo del gol

Remate de cabeza





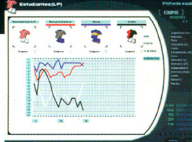


Gol de chilena



LA BASE DE DATOS MÁS COMPLETA DEL FÚTBOL ARGENTINO Y MUNDIAL, con todo lo que hay que saber de los jugadores y directores técnicos de los equipos de Primera A, con más de 20.000 jugadores de más de ochenta países, más de 1.000 equipos con sus planteles reales actualizados... ¿Hay quién dé más?







e 2000
electronic entertainment expo

un viaje al pasado y al futuro

informe especial

página 20

EDITORIAL

Y bien, aquí estamos una vez más. ¡Tenemos muchas cosas para contarles y mostrarles, tantas que nos cuesta saber por dónde empezar! Apenas nuestros enviados especiales pisaron suelo argentino luego de asistir a la mayor convención de entretenimiento electrónico del mundo, que se llevara a cabo en los Estados Unidos, específicamente en la ciudad de Los Angeles, nos pusimos a revisar la increíble cantidad de material que trajeron y a ver los videos con algunos de los adelantos más fuertes en materia de juegos para los meses que vienen. Sólo podemos decirles esto: espectacular.
Luego, ya repuestos de la impresión, les preparamos el mega informe especial con el que podrán enterarse de todas las novedades y, al mismo tiempo, sentirse partícipes de este impresionante evento como sólo XPC puede hacerlo. En las 22 páginas del informe que Martín Varsano les preparó encontrarán una reseña breve de los títulos que nos van a volar la cabeza durante lo que resta de este año y en adelante. Las principales compañías se presentaron a todo lujo y hubo tantas sorpresas como desilusiones. Pero a no preocuparse, que en los próximos números podrán enterarse con detalle de cada nuevo lanzamiento. ¡Esperamos que lo disfruten!
Y, por supuesto, además del informe, y como cada mes desde que nos conocemos, en este número también encontrarán una cobertura bien amplia de las novedades que acontecen en el mundo de los juegos, con noticias, revisiones y anticipos de los títulos más destacados, como por ejemplo el de nuestra nota de tapa, Project I.G.I., mejor conocido como I´m Going In, un FPS que pone el realismo sobre todas sus muchas virtudes, y Command & Conquer: Red Alert 2, un RTS que muchos quieren más que a sus perros y que se apresta a tener una secuela, esta vez sí, con muchas sorpresas. Por el lado de las revisiones tendrán toda la data que necesitan para saber si les conviene subirse a la cabina de Starlancer, Tachyon o Allegiance, ¡o quizás a todas juntas! Sobre todo si se deciden por el primero, no estarán solos porque Santiago les preparó una guía estratégica espectacular, que encontrarán junto a la de Thief II y la solución completa de Dracula Resurrection. ¡Sí, señores, TRES guías y además un buen montón de trucos, como para que no se aburran! No solo eso, si se fijan en la página 59 verán una sorpresita que les preparamos entre XPC y Microsoft.
Por último, en nuestras secciones especiales tenemos una amplia gama de temas. En La Zona 3D podrán apreciar el trabajo de Germán Krauss, un argentino que sabe una tonelada sobre programación de scripts para Unreal Tournament (en el XCD están sus trabajos), y en La Cosa Viscosa podrían romperse todos los dientes al volante de un Porsche (sobre todo si manejan Rolo y Kaveyox). También hemos inaugurado Conexión Xtreme, una sección que tiene que ver con Internet, algo que muchos nos estaban pidiendo. ¡De paso, damos la bienvenida a un nuevo colaborador, que algunos conocerán ya de Next Level, nuestro amigo Maximiliano "MadMax" Ferzzola, que hoy se vino con unas bermudas horribles! (Por favor, no usen bermudas).
En fin, son muchas las cosas que tienen para ver en este número especial de Xtreme PC. Además, no se olviden que en el XCD tienen una colección de los demos y patches más importantes del mes, además de herramientas para que instalen ya mismo en sus máquinas, como ser el nuevo ICQ 2000a, el reproductor Winamp en su versión más actualizada, un curso de Hotmail preparado por Microsoft para todos aquellos que tengan dudas y el nuevo y espectacular Winzip 8.0 con el que podrán comprimir y enviar automáticamente y en solo paso sus mails a xtremepc@ciudad.com.ar para contarnos qué les parece la revista y opinar sobre nuestra más fantástica pasión: los juegos de PC. ¡Los estamos esperando!
Hasta el mes próximo.

XTREME PC

LA REVISTA MAS COMPLETA DE JUEGOS DE LA ARGENTINA

JUNIO 2000

EDITORIAL

DIRECTOR Y EDITOR Maximiliano Peñalver

JEFE DE REDACCION

Durgan A. Nallar

DISEÑO Y DIAGRAMACION

DIRECTORES DE ARTE Gastón Enrichetti
Martín Varsano

PROGRAMACION INTERFACE XCD

Diego Alberto Esteves

RELACIONES PUBLICAS

Fernando Brischetto e-mail: xpconline@ciudad.com.ar

PRODUCCION PUBLICITARIA

Andrés Loguercio

NUMEROS ATRASADOS Y VENTAS

Mauricio Urbides e-mail: ventasxpc@ciudad.com.ar

BUENOS MUCHACHOS

Sebastián Di Nardo, Santiago Videla
Máximo Frias, Pablo Benveniste
Rodrigo Peláez, Mario Marincovich

COLABORARON EN ESTE NUMERO

Mariano Firpo, Pablo Balut
César Isola Isart, Pedro F. Hegoburu
Malvina Zacarías, Diego Vitorero
Maximiliano Ferzzola

IMPRENTA

New Press Grupo Impresor S.A. Paraguay 264, Avellaneda

DISTRIBUCION

CAPITAL Y GBA HUESCA - SANABRIA, Baigorri 103
Cap. Fed. Tel.: 4304-3510
INTERIOR D.I.S.A., Pte. L. S. Peña 1832/36
Bs. As. Tel.: 4305-3160

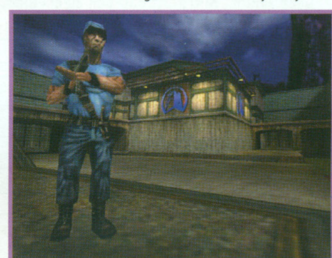
XTREME PC ®, es una publicación propiedad de Maximiliano Peñalver, Martín Varsano y Gastón Enrichetti. Editada por Grupo4 Editorial®, Paraguay 2452 4° "B" Capital Federal, C.P. 1121. Tel.: 4961-8424 Buenos Aires, Argentina. E-Mail: xtremepc@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad N° 931582. ISSN 0329-5222
Las notas firmadas, son opinión de sus respectivos autores.

NEWS

LOS ULTIMOS ACONTECIMIENTOS EN EL MUNDO INFORMATICO

Team Fortress 2 se está haciendo rogar

Según parece, los muchachos de Valve se quedaron laburando en el esperado Team Fortress 2 que, dicho sea de paso, dejó a más de uno con las ganas en la expo E3 de este año ya que muchos esperábamos ver aunque más no fuera una demo de dicha secuela, pero lamentablemente no estuvieron ni los afiches publicitarios.
Sin embargo, una de las sorpresas con la que nos encontramos en el stand de Valve fue el anuncio de que aproximadamente dentro de un mes saldrá a la venta la versión 1.5 del ya clásico Team Fortress. Este nuevo Team Fortress es una versión muy mejorada del Classic, con nuevos niveles -Warpath, Epicenter y Dustbowl- y un nuevo modo de juego y entre otras cositas, TFC 1.5 usará el mismo código de comunicaciones que Team Fortress 2: Brotherhood of Arms. Volviendo al tema del nuevo modo de juego, se comentó que uno de los equipos deberá llevar su bandera hasta la del equipo contrario y los adversarios tendrán que hacer todo lo posible para defenderse y evitar a toda costa de que se junte una bandera con la otra en un tiempo previamente establecido.
El mapa para este nuevo mod será el del nivel conocido como "Dustbowl". También se anunció que aparecerá junto a esta versión Worldcraft versión 3.3 y un nuevo kit de software para desarrollar el archifamoso aunque quizás ya algo vetusto Half-Life.
Todos estos lanzamientos vendrán cargados de varias mejoras y opciones que no existían en las versiones pasadas. A decir verdad, todo esto pinta muy lindo pero ojalá que TF2 no nos haga esperar mucho más, ¿no?



Sim City 3000 Unlimited

Recientemente la compañía Electronic Arts adelantó que en poco tiempo más la tan esperada expansión de uno de sus juegos más vendidos estará a la venta.
Entre otras cosas, SimCity 3000 Unlimited incorporará nuevos edificios, nuevos efectos, 13 escenarios pregenerados y además de esto también incluirá un editor de escenarios, ideal para que los más fanáticos se cuelguen haciendo de las suyas.
Los sets Asiáticos y Europeos incluirán además molinos alemanes y rascacielos japoneses entre muchas otras cosas que le darán al juego un aspecto completamente diferente.



Adiós Tank Platoon

No se pongan a llorar, pero es nuestro deber darles la triste noticia de que Tank Platoon acaba de ser cancelado. Este juego iba a tener un estilo muy similar al de Gunship! (uno de los lanzamientos más recientes de esta compañía), es decir que sería un simulador, que de simulador no tendría mucho, ya que la acción sería más parecida a la de un arcade.
Con Gunship!, Hasbro intentó capturar la atención tanto de los aficionados a los simuladores como de los que prefieren un juego de acción, pero al ver que las ventas de este título no han ido muy bien que digamos, decidieron terminar con el desarrollo de Tank Platoon, ya que a esta altura era demasiado tarde como para ponerse a hacerle modificaciones. Así, Hasbro aprendió de la manera más difícil que hacer un título que atrape a los fanáticos de dos géneros tan diferentes no es una tarea nada fácil.



AMD presentó sus nuevos chips

Uno de ellos es el nuevo procesador Duron (alias Spitfire), que junto con el Athlon (también conocido como Thunderbird) saldrán a la venta entre mediados de este mes y principios de Julio. Al parecer ambos chips van a debutar el mismo día.

El chip Thunderbird va a apuntar a un alto rendimiento mientras que el Spitfire va a ser el primer procesador Athlon de AMD que estará destinado a convertirse en una alternativa de bajo costo, obviamente para tratar de sacarle terreno a los PIII 450 y 500 fabricados por Intel. La velocidad aproximada de los primeros procesadores Spitfire estará alrededor de los 600MHz, 650MHz y 700MHz y supuestamente estarán disponibles en el momento que esta nueva línea salga a la venta.

La versión de 750MHz vendrá tiempo después, mientras tanto la línea de los chips Thunderbird contará con modelos que irán desde los 700MHz hasta 1GHz, dividida en varios modelos que tendrán una diferencia de 50MHz entre sí. Al parecer, ambas líneas usarán el bus de AMD de 200MHz.

Una de las características más importantes de los chips Thunderbird es su cache de 256KB Level 2, que vendrá integrado dentro del mismo chip incrementando la performance mucho más que los caches de 512KB no integrados que llevan los actuales paquetes de procesadores Athlon.

Duron representa el primer chip de bajo costo con tecnología Athlon y su precio será similar al de los modelos Celeron más avanzados que Intel tiene en el mercado.

Con respecto al tema del cache, los chips Duron usarán un modesto cache 64KB Level 2 y un cache de 128KB Level 1 que combinados dan un total de 192KB de cache integrado.

Teppro utiliza el chip GeForce 2 GTS

En estos últimos días la compañía Teppro Technology anunció que empezará a utilizar el chip GeForce 2 GTS de 256 bits de nVIDIA en su nueva línea de placas aceleradoras 3D, destinadas a procesadores de alto rendimiento como los Intel Pentium III y AMD K7.

Al parecer, según Jack Wu, presidente de marketing de Teppro, con este tipo de placas los juegos 3D obtendrán notables mejoras comparadas a las versiones anteriores, gracias a los avances tecnológicos en aceleración gráfica. La placa Impact 4 de Teppro usará esta tecnología y de acuerdo con sus especificaciones será capaz de realizar múltiples operaciones simultáneas de rendering por unidad de píxel, convirtiéndose en una de las primeras en beneficiarse de la arquitectura de 8 texels por ciclo de reloj (1.6 Gigatexels por segundo); en otras palabras, puede procesar texturas tres veces más rápido que las placas actuales.



NOTICIAS DE ULTIMO MOMENTO

Valve planea una posible extensión nueva para Half-Life

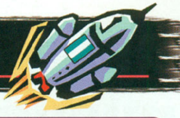
Pese a la gran competencia que existe hoy por hoy en el terreno de los juegos de acción en primera persona, hasta el momento Half-Life sigue teniendo el privilegio de ser el más vendido de estos últimos tiempos.

Gracias a la gran cantidad de modificaciones (MODs), que han ido apareciendo, este título también es uno de los más jugados en Internet e incluso es un muy fuerte rival para títulos especialmente diseñados para jugar On Line, como Quake III y Unreal Tournament.

De todos los agregados que existen para Half-Life, sin duda el más conocido y jugado de todos (especialmente en Internet) es el que se conoce como Counterstrike y, considerando las cosas que han logrado los fanáticos con este tipo de modificaciones, la gente de Valve está planeando lanzar un nuevo paquete que a pesar de que no llegará a tener la importancia de Opposing Force (sólo será para Multiplayer) incluirá una serie de nuevos modos de juego ideales para jugar en Multiplayer, pero lo más importante es que también dispondrá de nuevas herramientas que estarán destinadas a facilitarle el trabajo a todos aquellos fanáticos que se dediquen a hacer sus propias modificaciones. Si bien no se sabe con seguridad para cuándo tienen pensado sacar este agregado, algunos comentarios hechos por gente de Valve dicen que también se incluirá el MOD Counterstrike como parte del paquete.







UNA COMPLETA RESEÑA DE LOS TITULOS PROXIMOS A SALIR EN NUESTRO PAIS

TITULO	GENERO	COMP.	DIST.
Dark Reign 2	Estratégicos	Activision	Tele Opción
Vampire: The Masquerade	Aventuras / RPG	Activision	Tele Opción
Evolva	Acción / Arcades	Interplay	Tele Opción
Euro 2000	Deportivos	EA Sports	Microbyte
Diablo II	Aventuras / Rpg	Blizzard	GTC Ribbon
USAF	Simuladores	Jane's / EA	Microbyte
Nascar 2000	Simuladores	EA Sports	Microbyte
Tiger Woods PGA Tour	Deportivos	EA Sports	Microbyte
Vampire: The Masquerade	Aventuras / RPG	Activision	Tele Opción
Traitor's Gate	Aventuras / RPG	FX Interactive	Centro Mail
FX Chess	Ingenio	FX Interactive	Centro Mail
Faraón	Estratégicos	Sierra Studios	GTC Ribbon
Ford Racing	Simuladores	Dinamic	Centro Mail
Beach Volleyball	Deportivos	Infogrames	Edusoft
Dark Reign 2	Estratégicos	Activision	Tele Opción
Radical Drive	Acción / Arcades	Dinamic	Centro Mail
V Rally 2	Simuladores	Infogrames	Edusoft

Duke Nukem Forever... ¿o for never?

Otra de las grandes sorpresas de la expo fue el ya mítico Duke Nukem Forever, pero no precisamente por lo que mostró, sino porque fue una de las ausencias más notorias de la E3.
Recordemos que hasta el momento este juego lleva varios años de desarrollo y al parecer todavía le queda un largo camino por recorrer... esperamos que no estén tratando de superar la marca impuesta por Daikatana.
De acuerdo con la gente de 3D Realms, la decisión de no dar a conocer absolutamente nada acerca del juego se debe a que pretenden mantenerlo en el más hermético de los secretos hasta el momento en que salga a la venta, para que todos aquellos fanáticos de Duke puedan jugarlo sin saber qué es lo que va a pasar.
En otras palabras, la intención de sus creadores es la de tratar que quien esté jugando se sorprenda a cada paso y no tenga idea con qué se va a encontrar más adelante.
En cuanto a la fecha del lanzamiento de Duke Nukem Forever, 3D Realms sólo se limitó a decir que el juego saldrá cuando esté terminado y nada más.
Por otro lado, los responsables de este proyecto aseguran que no temen a las protestas de los fanáticos y los medios, ya que hasta que llegue ese bendito día no se harán comentarios sobre el argumento o sus características, no se verán imágenes ni videos ni mucho menos un demo ni nada de nada, así que fanáticos de Duke Nukem, pueden ir poniéndose cómodos y tomarse la cosa con mucha calma, porque habrá que seguir esperando.



Intel y sus nuevos Pentium III Xeon

Intel dio a conocer las principales características de sus nuevos procesadores Pentium III, que entre otras cosas trabajarán a una velocidad de 700 MHz y serán la primera actualización importante de la línea Xeon desde el mes de Agosto del año pasado.
Los chips son fabricados usando la tecnología de Intel de 0.18 micrones; por otro lado, la memoria cache vendrá integrada como parte del procesador.
Intel aclaró que estos nuevos chips tendrán una eficiencia que mejorará entre un 13% y un 46% el rendimiento de los chips actuales, dependiendo de las configuraciones y aplicaciones, teniendo en cuenta que los Xeon más conocidos hasta hoy son los de 500MHz.

Voodoo 5 5500 para Junio

Cuando estén leyendo esta nota, las primeras unidades de estas nuevas placas estarán saliendo a la venta en los Estados Unidos y además de sus nada despreciables 64 MB de VRAM, incluirán dos procesadores VSA-100 con T-Buffer, lo que les permite usar una amplia gama de efectos especiales avanzados, como por ejemplo Anti Aliasing en tiempo real para mejorar la calidad de la imagen.
Otra de las ventajas que aparentemente tienen este tipo de placas es que ofrecen una muy buena compatibilidad con los modos de video que usen extensiones Glide y OpenGL.
Su precio estará alrededor de los U$S 299,90 en USA.



LOS MAS JUGADOS EN XTREME PC

Este mes	Título	Compañía	Género	Mes Anterior
1	Starlancer	Digital Anvil / Microsoft	Simuladores	2
2	The Devil Inside	Cryo / Gamesquad	Acción / Arcades	-
3	Alien Vs. Predator Gold	Fox Interactive / Microbyte	Acción / Arcades	-
4	NFS: Porsche 2000	Electronic Arts / Microbyte	Acción / Arcades	4
5	Quake III: Arena	Activision / Tele Opción	Acción / Arcades	7
6	Allegiance	Microsoft	Estratégicos	-
7	Unreal Tournament	Epic Games / Edusoft	Acción / Arcades	10
8	Soldier of Fortune	Activision / Tele Opción	Acción / Arcades	3
9	Daikatana	Eidos	Acción / Arcades	-
10	The Sims	Maxis / EA / Microbyte	Simuladores	6

Este ranking representa lo que se jugó en la editorial (sobre todo en modo Multiplayer) durante el último mes. Obviamente, por una cuestión de tiempo, ciertos juegos analizados en este número figurarán en el ranking del mes próximo.

La nueva cara de Lara

Otra de las gratas sorpresas de la expo E3, fue la presentación en vivo por parte de Eidos de la nueva modelo que representará a Lara Croft.

Lucy Clarkson es el nombre de la afortunada modelo británica que ha sido elegida para encarnar a la heroína protagonista de la serie Tomb Raider y demás está decir que el papel le queda como anillo al dedo.



Tan pronto como comenzó esta presentación el stand de Eidos se vio rodeado por una verdadera multitud de fanáticos, que con tal de acercarse a Lucy aunque sea un poco estaban dispuestos a enfrentarse con los no muy pequeños roperos que la custodiaban.

De todas formas y para quedar bien con sus fanáticos, Lara invitó a algunos de los más babosos a que se subieran con ella a la moto que estaba en el stand, para sacarse algunas fotitos... que afortunados que son algunos, ¿no les parece?

Se viene Starship Troopers

Al parecer, Hasbro será la encargada de publicar el juego basado en esta conocida película de acción. Igual que en el film, todo comienza en el año 2268 cuando un gigantesco asteroide lanzado desde un lejano planeta llamado Klendathu choca contra la tierra destruyendo por completo una de las ciudades más paradisíacas de ese entonces, que resulta ser nada menos que... ¡Buenos Aires!



El juego en sí será de estrategia en tiempo real y tendrá un estilo parecido al de los Mech Commander, sólo que aquí la acción será bastante más intensa.

En lugar de producir unidades estaremos al mando de un escuadrón en el que cada integrante se especializará en diferentes tareas, lo que nos obligará a planear cuidadosamente cada movimiento.

fechas de salidas

Age of Empires II: Exp.	Microsoft	Primavera 2000
American McGee's Alice	Rogue / EA	Fines del 2000
Anachronox	Eidos	Otoño 2000
Baldur's Gate II: S. of Amn	Bioware / Interplay	Invierno 2000
Black & White	LionHead / EA	Otoño 2000
Blair Witch Proyect	GOD	Invierno 2000

Age of Empires II Expansion
Compañía / Distribución:
Microsoft
Fecha de Salida:
Invierno 2000

Comanche 4	Novalogic	Otoño 2000
Combat Flight Simulator	Microsoft	Otoño 2000
Comanche vs Hokum	Empire Interactive	Otoño 2000
Crimson Skies	Microsoft	Otoño 2000
Dark Reign 2	Activision	Abril 2000

Arcanum
Compañía / Distribución:
Troika Games / Sierra Studios
Fecha de Salida:
Primavera 2000

Deux Ex	Ion Storm / Eidos	Otoño 2000
Dogs of War	TalonSoft	Primavera 2000
Duke Nukem Forever	3D Realms	¿For Never?
Evil Dead: Ashes 2 Ashes	THQ	Invierno 2000
Fly! 2K	G.O.D.	Fines del 2000

Diablo II
Compañía / Distribución:
Blizzard
Fecha de Salida:
Otoño 2000

Freelancer	Microsoft	Fines 2000
Giants: Citizen Kabuto	Interplay	Abril 2000
Good & Evil	GT Interactive	Invierno 2000
Halo	Bungie	Fines 2000
Heavy Metal F.A.K.K. 2	GOD	Otoño 2000



Max Payne
Compañía / Distribución:
G.O.D.
Fecha de Salida:
Fines del 2000

Hitman: Codename 47	Eidos	Primavera 2000
Icewind Dale	Interplay	Otoño 2000
KISS: Psycho Circus	GOD	Otoño 2000
Loose Cannon	Microsoft	Otoño 2000
Motocross Madness 2	Microsoft	Abril 2000

MechCommander 2
Compañía / Distribución:
Microsoft
Fecha de Salida:
Invierno 2000

Need for Speed: M. City	EA	Abril 2000
Neverwinter Nights	Interplay	Fines 2000
Pool of Radiance II	SSI	Fines 2000
Shogun: Total War	EA	Abril 2000
Sid Meier's Civilization III	Firaxis / Microprose	Fines 2000



Mechwarrior 4
Compañía / Distribución:
Microsoft
Fecha de Salida:
Primavera 2000

SimMars	Maxis / EA	Primavera 2000
Simon the Sorcerer 3D	Southpeak Interactive	Otoño 2000
Star Trek Voyager: E. Force	Activision	Otoño 2000
Tribes 2	Sierra Studios	Otoño 2000
Vampire: The Masquerade	Avtivision	Otoño 2000

Star Wars Episode 1: Obi-Wan
Compañía / Distribución:
LucasArts
Fecha de Salida:
Primavera 2000

Warlords: Battlecry	SSG/SSI	Otoño 2000
Wizardry VIII	Sir Tech	Verano 2000

Fechas estimativas de lanzamiento en USA.
Todas las fechas están sujetas a cambios por parte de las compañías.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: The Collective
INTERNET: www.collectivestudios.com
FECHA DE SALIDA: Agosto de 2000
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Acción / Arcades

Star Trek: Deep Space Nine
The Fallen

El legado de los Profetas

Por César Isola Isart

Luego de un año y medio de trabajo, la gente de The Collective está a punto de sacar al mercado un nuevo producto sobre la muy explotada licencia de Star Trek, pero para alegría de muchos y penas de otros, esta vez será sobre Deep Space Nine, tal vez la serie más resistida por los trekkers.

Han pasado muchas cosas desde que a principios de la década del noventa en Estados Unidos se comenzara a emitir por televisión la serie de Star Trek llamada Deep Space Nine, y algo que llama la atención es que esa licencia prácticamente no ha sido explotada. Fueron muy pocos los productos que salieron bajo este nombre, por dar un ejemplo, el único juego que salió para computadora es el mediocre Harbinger, mientras que enumerar los que han salido de la serie clásica y de The Next Generation sería una misión que ni Kirk, Sisko y Pickard juntos podrían resolver... Por suerte para los seguidores de DS9 esto parece estar cambiando, ya que en tan solo un par de meses podremos disfrutar de lo que promete ser el lanzamiento del año para los trekkers: The Fallen, un juego en tercera persona desarrollado por The Collective, una empresa joven y con pocos títulos, pero con grandes ambiciones.

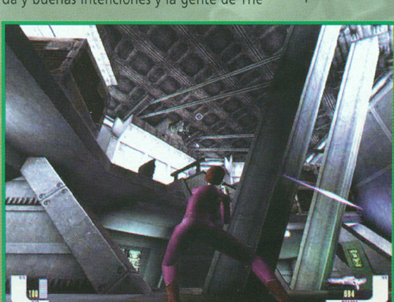
La historia, que por suerte parece estar muy bien cuidada, cuenta sobre tres orbs rojos que tienen el poder de abrir un segundo worm-hole, similar al de la serie salvo por el color -en vez de ser azul es rojo-, y que, en vez de llevar al templo celestial de los profetas, lleva al de los Pah-wraiths, sus enemigos naturales. A partir de esto, desde luego, empiezan los problemas, ya que los cardasianos querrán apoderarse de ellos y tener el control de este portal para poder invadir Bajor; al igual que el Dominio, que lo usaría para reforzar militarmente el cuadrante Alfa... Y si a todo esto le sumamos los problemas que desatan algunos bajorans que creen que la guerra del templo celestial está por comenzar y, en consecuencia, el Apocalipsis, podemos afirmar que la Federación esta vez no la va a tener nada fácil.



Será de vital importancia el saber emplear todas las armas.

Nuestra misión lógicamente será impedir que estos orbs caigan en manos enemigas, para lo cual podremos contar con la ayuda del Capitán Benjamin Sisko, de la Mayor Kira Nerys y del infaltable -y favorito del público- Teniente Comandante Worf.

DS9: The Fallen producirá un gran cambio en el estilo de los juegos que venían saliendo para Star Trek, ya que deja de lado la simulación espacial y la estrategia para hacerse un lugar en el género de la tercera persona, intentando en cierta forma llenar el vacío que dejó Hidden Evil. Desde luego, todo esto no se cubre con una historia sólida y buenas intenciones y la gente de The Collective lo sabe, por eso decidieron usar el engine de Unreal Tournament con algunas adaptaciones y mejoras, llegando así a rozar la perfección. Además, cada personaje tiene sus propias habilidades; como es de esperar, Worf es el más fuerte y experto para luchas cuerpo a cuerpo, Kira todo lo contrario, ya que es la más ágil, y por supuesto Sisko es el intermedio entre ambos. Para completar con las características personales y hacer más completo al juego, cada uno tiene su propia arma, el capitán usa un phaser de la Federación, la Mayor uno bajoran, y Worf, por supuesto, su bat'leth. Además del arsenal que comparten y que van recolectando a lo largo del juego, como disruptores cardasianos, minas de photon o incluso un lanza granadas.



Para cerrar con broche de oro y como no podía ser de otra manera, la compañía ha logrado que los actores presten sus voces, por lo que escucharemos diálogos y gritos originales como si fueran de la serie, completando la excelente ambientación.

Sin dudas The Fallen será un gran juego, sobre todo si te gusta este tipo de producto, como también será el nacimiento de una nueva esperanza para quien siga DS9, y verá la luz en tan solo un par de meses...

NUEVOS LANZAMIENTOS



No podés dejar de tenerlos.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Headfirst Productions
INTERNET: www.headfirst.co.uk
FECHA DE SALIDA: Finales de 2000
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Aventuras / RPG

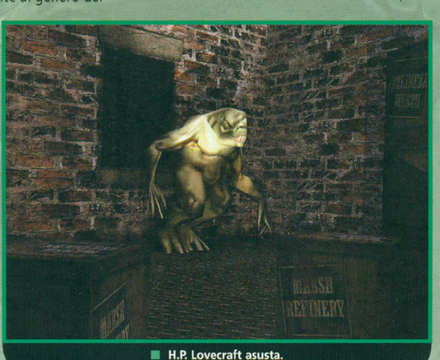
Call of Cthulhu

Que no está muerto lo que puede yacer eternamente

Por Durgan A. Nallar

Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth. La única mención de este título puede hacer transpirar a los adeptos al género del terror, a quienes conocen de qué estamos hablando. Es decir, cualquiera de ustedes, lectores, que no sepan nada de los mitos de Cthulhu, por favor, NO continúen leyendo. Abandonen la lectura de este preview ahora mismo, de lo contrario comprenderán parte de una terrible verdad, sabrán repentinamente cuál es el sentido de la vida y hacia dónde se precipita inexorablemente la Humanidad. Ya saben, a veces es mejor ignorar algunas cosas. El conocimiento también puede destruir.

Headfirst Productions se encuentra abocada al desarrollo de dos juegos; uno es Simon the Sorcerer 3D, de quien ya hablamos en nuestro número de mayo pasado; el otro es un juego mezcla de aventura gráfica y arcade 3D, Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth, perteneciente al género del terror en su estado más puro. Esta clase de literatura tiene su maestro en H.P. Lovecraft, un escritor que se hizo popular entre los años 1920 y 1930. Lovecraft murió en 1937, pero dejando tras sí una serie de novelas y cuentos cortos que conformaron la base de lo que hoy conocemos con el nombre de mitos de Cthulhu. Muchos otros escritores y entusiastas de la mitología lovecraftiana continuaron y extendieron la obra de Lovecraft.



H.P. Lovecraft asusta.

Según estos mitos, el universo es un caos regido por entidades malignas conocidas como Dioses Arquetípicos y Otros Dioses. Nada hay más poderoso que los Dioses Arquetípicos, aún el mismísimo Satanás de la doctrina católica no es más que una marioneta en manos de estas aberraciones cósmicas. Sólo algunos de los Dioses Arquetípicos tienen nombres, como Nyarlathotep o Azathoth, el resto son ciegos e idiotas. Además de estos dioses o demonios existen más razas y dioses menores que rinden culto a los Otros Dioses. Directamente bajo estas entidades del mal hay seres llamados Primigenios, aparentemente extraterrestres de inmenso poder cautivos en nuestro mundo. Su sola visión puede enloquecer a un hombre. Tan sólo con conocer su existencia, la infinitesimal posibilidad de su existencia, debilita la cordura del más fuerte de los hombres que se atreven a estudiar sobre ellos. O sea, vos, lector, ya estás medio loco con saber esto.



El Primigenio

El personaje más famoso de Lovecraft es Cthulhu (léase "cu-tuu-lu"), un Primigenio que se supone duerme prisionero en la corteza terrestre y se encuentra a punto de despertar. Cuando este inmenso ser, grande como una montaña, surja de las profundidades del océano aplastando todo a su paso, la Humanidad puede darse finalmente por extinguida. Los Otros Dioses quedarán libres, puesto que ahora algo desconocido los mantiene prisioneros en una dimensión paralela, aunque por medio de los convenientes ritos e invocaciones pueden ser convocados a este lado de la realidad. En la mayoría de las historias basadas en los Mitos, los hombres descubren libros arcanos como el Necronomicon o el Libro de Eboni, comprenden el peligro y tratan de impedirlo, o son asaltados por una visión espantosa que los enloquece.

Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth, al decir de Headfirst, se basa en esta mitología fantástica -así como hicieron algunos títulos como Alone in the Dark y Nocturne- y también en el juego de rol de lápiz y papel del mismo nombre editado originalmente en 1981 por Chaosium, Inc. En él seremos simples humanos, no dioses ni



Cthulhu, perfil de un galán

"...un monstruo de perfil vagamente antropomórfico, pero con una cabeza semejante a la de un pulpo cuya cara fuera una masa de tentáculos; un cuerpo con escamas, de aspecto gomoso; tremendas garras en las extremidades delanteras y traseras, y alas largas y estrechas detrás. La cosa... tenía una corpulencia algo abotargada... Surgió baboseando y tanteando, y constriñó su verde inmensidad gelatinosa en el negro portal... Era una montaña lo que caminaba bamboleante." ("La Llamada de Cthulhu", por H.P. Lovecraft).

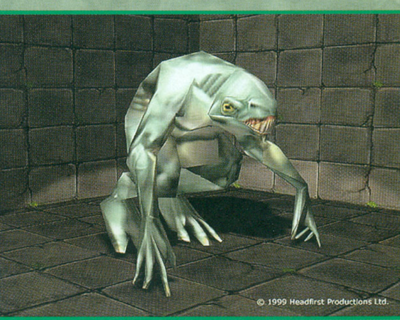
semidioses (seguro que lo estaban pensando, eh, querían ser un Hongo de Shoggoth o un Perro de Tíndalos, pero no, no va a poder ser), y tendremos que investigar los casos que se nos presenten y luchar contra las aberraciones que poco a poco merodearán las callejuelas de la ciudad. La época elegida, como en el RPG, será la de los años ´20.

Esto significa que estaremos armados con arsenal de aquellos años, como revólveres .45, escopetas, dinamita, bombas de petróleo, ametralladoras Thompson y bates de béisbol. ¡Nada de Rockets Launchers aquí!

Call of Cthulhu permitirá jugar en forma cooperativa entre varios jugadores para investigar y resolver puzzles en pos de descubrir la verdad acerca de los Mitos. Resulta interesante saber que los puzzles tendrán varias formas de resolverse. Por supuesto, también se contempla alguna forma de Deathmatch, pero la mayor parte del tiempo estaremos haciendo el papel de investigadores. Habrá seis misiones o historias para recorrer, cada una de ellas con varias ramificaciones, que nos llevarán a lugares realistas como Londres y las ruinas arqueológicas de Egipto en Micerino, o a otros fantásticos como la misteriosa ciudadela de hombres-pez que aparece en "La Sombra sobre Innsmouth", uno de los cuentos de Lovecraft.

Innsmouth

La primera de las historias, por ejemplo, nos llevará a investigar la repentina desaparición de un comerciante tras unos incidentes inexplicables. Pronto descubriremos pistas clave, algunas sencillamente horripilantes, lo que nos impulsará a hundirnos en un misterio mucho más grande del que podíamos sospechar. Tras conseguir ciertos documentos secretos y libros arcanos conoceremos la ubicación de Innsmouth, la ciudadela helada donde los pobladores rinden culto a los Profundos, unos seres mitad pez mitad demonio que habitan el mar. Los Profundos proveen a los pobladores de oro y otras riquezas del océano a cambio de que ambas razas accedan a intercambiar sus genes. Como resultado, veremos que algunos de los pobladores, llamados Híbridos, las víctimas del diabólico pacto entre Profundos y humanos, comienzan a adquirir rasgos extraños tales como bocas anchas y ojos saltones y de pupila enorme.



El realismo que Headfirst está implementando en su juego agregará otro aspecto interesante al conjunto. Apartándose de lo acostumbrado en los FPS, aquí no habrá ítems para recuperar la salud esparcidos por cualquier lado en el nivel; más aún, no tendremos un indicador de nuestro estado actual. La única manera de saber cuán malheridos estamos será mirándonos en un espejo. Sí, el daño que suframos será visible en forma de cortes, magulladuras y desgarros. Sanaremos encontrando un lugar donde descansar y estar a salvo para vendar nuestras heridas. Obviamente, de poco serviría que el daño sufrido sea tan sólo un indicador estético, por lo que la compañía se encuentra desarrollando un sistema para emular los efectos de ese daño; de manera que si nos quebramos una pierna empezaremos a avanzar más despacio y rengueando, si nos golpearon en la cabeza sufriremos cada tanto de vértigo y visión tubular, dificultándonos la visión. De no tratar nuestras heridas terminaremos, claro, muertos.



El engine que Headfirst utiliza, como con el caso de Simon 3D, es Netinmerse de Numerical Design Ltd., el mismo con el que otras empresas desarrollaran Prince of Persia 3D y Wild, Wild West. La compañía se encuentra familiarizada con el uso de Netinmerse, y además utiliza el engine Havoc, un sistema avanzado de física realista. El objetivo es lograr un entorno "totalmente reactivo", según palabras de la compañía; esto es, hacer que los objetos salten en pedazos y se quemen con el estallido de una bomba, por ejemplo, o que todo lo que se mueva tenga las mismas propiedades físicas de una cosa verdadera. Los vidrios podrán astillarse o romperse, dependiendo de la presión que reciban.

Como puede verse, el juego promete mucho, en especial para los seguidores de los Mitos de Cthulhu, siempre ansiosos por volverse un poquito más locos cada vez.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Inner Loop / Eidos Interactive
INTERNET: No hay información disponible
FECHA DE SALIDA: Invierno 2000
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Arcade 3D

I'm Going In

Realismo por sobre todas las cosas

Por Martín Varsano

Atravieso la primera puerta. Mientras la cierro lentamente, todos mis sentidos están alerta, previniendo la irrupción de algún posible enemigo. Nada. No hay moros en la costa. Ahora viene lo complicado: Abrir -sin ser oído- la segunda puerta, que me dará acceso a los expedientes que estoy buscando... ¡Maldición! ¡Creo que notaron mi presencia, mejor poner los pies en acción! Estas cajas pueden ser un buen escondite... Error. El armamento de mis oponentes hizo añicos la madera... Si hubiera estado ahí no me hubiera reconocido ni mi madre...

Un misil en mi placard

La historia detrás de I'm Going In (IGI de aquí en más) puede ser tranquilamente la de cualquier película de acción: En la misma seremos un agente secreto trabajando para los Estados Unidos (antes trabajábamos para el SAS Inglés, pero la paga no era buena), y nuestra misión será encontrar un arma nuclear perdida. Obviamente todo parece desarrollarse sin inconvenientes, hasta que un pequeño incidente (no vamos a contar más para no arruinar el suspenso) pone todo patas para arriba. Como es lógico, será nuestra tarea acomodar las piezas de este complicado rompecabezas.

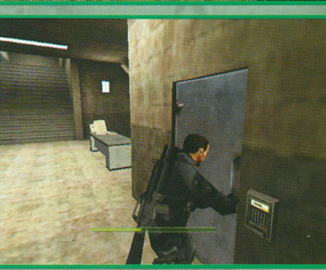
El escenario descripto en el comienzo de esta nota bien puede ocurrir en el juego ya que, como mencionamos anteriormente, se le está dando una importancia capital al realismo dentro de IGI. Para que vean cuan en serio van las cosas, los desarrolladores han contratado a un miembro del SAS (léase Fuerzas Especiales Antiterroristas Inglesas) para que sea el consejero militar de Inner Loop, la empresa desarrolladora, con base en Noruega.

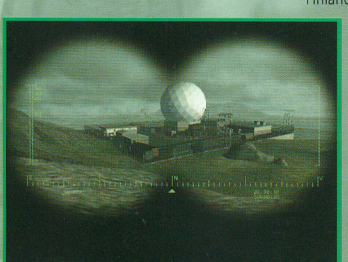




No hay lugar para esconderse

Como podrán ver en detalle en el recuadro aparte, los programadores se hicieron un viajecito hasta Finlandia para probar el poder de diferentes armas. Todo esto fue con un propósito: Sacarse las ganas. No, la verdad es que buscaban testear el comportamiento de diferentes municiones con los entornos más variados. Todo para que tengamos mucho cuidado de los lugares elegidos para cubrirnos del fuego enemigo, teniendo en cuenta con qué nos están tirando, algo que aprenderemos fácilmente por el sonido característico de cada munición.





¿No será mucho?

Obviamente, tanto hincapié en el realis-



mo puede tener un precio: la dificultad del juego puede rozar lo imposible. La gente de Innerloop quiere demostrar que se puede realizar un arcade 3D que se una en muchos aspectos con un simulador, sin que por eso la experiencia no sea satisfactoria ¿Lo conseguirán? Habrá que ver cómo se las arreglan para que el hecho de que un solo tiro acabe con nuestro agente no sea razón suficiente para que nos deje de interesar tanta meticulosidad. En síntesis, lo que se busca es que los jugadores no entren a los tiros sin realizar anteriormente algún tipo de planificación, ya que en muchas ocasiones el mejor camino será no meternos en problemas.

Y si todo esto les parece demasiado, la cosa llega más lejos: Nuestro muchacho en muchas ocasiones deberá hackear alguna computadora o forzar una cerradura, lo que requiere cierto tiempo, cosa que saben si tuvieron la oportunidad de jugar a títulos como SWAT3 o Rainbow Six. IGI, emulando a los dos juegos mencionados, también hará que nos demoremos un buen rato en poder romper la seguridad de nuestros oponentes, en esos segundos que seguramente se convertirán en una eternidad, más sabiendo que somos blanco fácil para los enemigos que merodeen por el área. Y si por alguna casualidad se nos ocurre dejar de hacer lo que estábamos haciendo con la compu, porque se nos ocurrió meterle un tirín a algún entrometido, deberemos retomar de cero nuestra actividad anterior.

Y en gráficos no se queda atrás, muchachos

Como pueden ver en las fotos que acompañan esta interesante nota (eso esperamos), los desarrolladores de Inner Loop no han focalizado toda su fuerza en realizar una física impecable: Los gráficos parecen prometer mucho. El engine del juego está basado en un programa basado en fractales que pertenecía a un simulador de vuelo. La ventaja de esto es impresionante, ya que se pueden generar terrenos absolutamente inmensos, pudiendo utilizar el zoom de nuestro rifle sniper para acabar con ese bastardo que toma café a 1000 metros. Pobrecito, ni se va a enterar lo que le pasó...





Las quince misiones que componen el juego estarán ambientadas en lugares tan dispares como bosques, villas, complejos industriales y las infaltables bases militares, así que como pueden ver el juego va a tener una variedad gráfica más que interesante.

El único dato que nos falta averiguar es si I'm Going Down tendrá soporte para efectuar misiones cooperativamente por la red, algo que seguramente será develado en poco tiempo más por Eidos Interactive.

A nosotros sólo nos queda rezar para que este juego sea todo lo que esperamos, mientras vamos limpiando el mouse para que nuestra puntería alcance el nivel de perfección que seguramente el juego va a requerir, si no queremos acabar en una bolsa de plástico negra con una tarjetita en el pie que diga: "NN"

Un testeo feroz

Para asegurarse el realismo que procuraban tuviera I'm Going In, Andrew Wesley (Productor de IGI) y compañía volaron hacia Finlandia para testear un armamento de temer. El fin de la prueba fue capturar la esencia (y sonidos, por supuesto) de cada arma disparada, para reproducirla fielmente en el juego. Según Wensley, dispararon desde calibre .22 a .45, 9mm con Uzis, una AK47, fusiles de asalto M16, pistolas Berettas y hasta una Sterling, una ametralladora con silenciador de origen inglés. Toda una galería de caños.

Y la cosa no terminó ahí. Ya tenían las armas, ahora había que encontrar los blancos. Como querían ver el comportamiento de los proyectiles en diferentes superficies, dispararon sobre todo lo que se puedan imaginar, desde las conocidas siluetas hasta paredes de diferentes texturas. Todo esto para poder saber si existiría un lugar en el juego adonde uno pudiera estar seguro. Como se imaginarán, el mejor lugar para estar seguro en el IGI es el desktop del Windows...



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Westwood / Electronic Arts
INTERNET: www.westwood.com
FECHA DE SALIDA: Noviembre 2000
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Estratégicos

Command & Conquer: Red Alert 2

El secreto mejor guardado de Westwood Studios

Por Martín Varsano

Ustedes, queridos lectores, ¿saben lo que es mantener un secreto? Nosotros no, ya que pueden ver cómo mes a mes, no bien tenemos información sobre la salida de algún título que promete, no podemos aguantarnos y les contamos todo en nuestras páginas. Deberíamos aprender de Westwood Studios, que sí pudo mantener, en la más estricta confidencialidad, el juego que hoy vamos a comentar a fondo: Estamos hablando de Command & Conquer: Red Alert 2 (RA2).



Y déjennos decirles que nuestra sorpresa no fue poca. Después de todo, estábamos esperando noticias de lo que debería haber sido su próximo RTS (estrategia en tiempo real): Command & Conquer 3: Tiberian Twilight. Y lo más gracioso de todo es que Westwood dice que ése va a ser el próximo juego de Command & Conquer. Y entonces, Red Alert, ¿qué es? Lo que ocurre es que la compañía quiere que la licencia Red Alert se convierta en un ente diferente, para que no tenga que adecuarse al entorno C&C. Esto permitirá que los programadores tengan más libertad, aun cuando estén trabajando en un título que se parezca en muchos aspectos a su licencia más redituable.



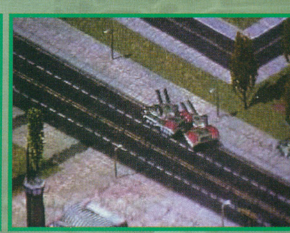
Made in California

Y cuando decimos que fue el secreto mejor guardado no estamos exagerando, ya que la compañía viene desarrollando RA2 desde hace ya más de un año en sus estudios localizados en Irvine, California (el mismo lugar donde se engendró Nox).

El gran cambio con respecto a su antecesor, y podríamos decir a todos los RTS, radica en que en esta ocasión Westwood priorizará la acción sobre todas las cosas. Que el triunfo o la derrota dependan de cada acción que realicemos, sin que por eso el planeamiento o la estrategia se vean sacrificados. La apuesta es alta, pero si hay una compañía que pueda lograr semejante hazaña, seguramente es Westwood.

El engine utilizado para RA2 es una versión modificada de Tiberian Sun. Lo raro es que los cambios efectuados en la misma parecerían indicar que el título "involucionaría", ya que se le han quitado algunas características. Nada más equivocado. Primeramente, tengan en cuenta que lo que se quiere es agilidad, y por lo que pueden ver en las fotos no se ha hecho ningún sacri-







ficio gráfico para cumplir los objetivos. Es más, RA2 se ve notablemente mejor que sus predecesores. Eso sí, hubo que decirle adiós a opciones como el terreno deformable, pero todo en función de poder generar escenarios mucho más amplios.

¡México lindo!

La historia del juego se sitúa un poco después de los hechos ocurridos en Red Alert. Los aliados han ganado la batalla contra el ejército ruso, y colocan en lugar de Joseph Stalin a un político que no parece tener demasiadas aspiraciones: El General Romanov. Lo que los aliados nunca imaginan es que Romanov es un ser lleno de odio, que procura venganza por las barbaries cometidas en el pasado. Por este motivo, el General comienza a movilizar sus ejércitos hacia México, en donde una guerra civil está en plena ebullición.

Los aliados piensan, equivocadamente, que las tropas de Romanov en México están para poner las cosas en orden; después de todo, el país del tequila forma parte de la Alianza Mundial Socialista (WSA). ¡Lo que nunca imaginan es que detrás de este "inofensivo" desplazamiento se encuentra una maniobra para atacar a los Estados Unidos!

Obviamente, el gobierno americano declara la guerra, y ahí entramos nosotros en juego, pudiendo elegir si queremos defender al país de Disneylandia o volar en pedacitos la Casa Blanca y el Capitolio.

El único inconveniente en todo este rollo es que el gran país del norte no estaba preparado para la confrontación, por lo que en esta ocasión las unidades rusas parecen tener todas las de ganar... Un historia que seguramente atraerá al público americano.

Simplicidad ante todo

Como mencionamos, el objetivo de los programadores es que este nuevo Red Alert tuviera una agilidad y simpleza sin precedentes, para lo que se procedió a simplificar ciertos aspectos del engine de Tiberian Sun. Por este motivo se eliminó el terreno deformable y la línea de vista. ¿Aburrido? ¡Para nada! Red Alert 2 nos tiene preparado una buena cantidad de maravillas, como por ejemplo los increíbles misiles Nuke, que generarán una gran explosión en el lugar de detonación, dejando una hermosa tonalidad verde en todo el terreno afectado, lugar que no se podrá pisar por el resto del partido. Obviamente los temerarios visi-



Unidades aliadas

Machine Gunner: El soldado a pie de los aliados. Tiene un mejor entrenamiento que sus camaradas rusos, por lo que es un poco más resistente. Y como su nombre lo indica, carga con una pesada ametralladora calibre .50, que siembra el terror entre sus oponentes.

Spy: Esta unidad, que se remonta a los orígenes de Red Alert, regresa para infiltrarse en las estructuras soviéticas. Si logra, por ejemplo, inmiscuirse exitosamente dentro de una Power Plant, la va a apagar por un lapso de 30 segundos, dejando a toda la base sin energía. Y como si fuera poco, también tiene la capacidad de robar tecnología enemiga.

Tanya: El nuevo y mejorado Tanya es más peligroso que nunca. Realiza las mismas actividades que en el juego anterior (volar edificios en segundos o atacar a un soldado que se encuentra a una gran distancia), y también tiene la capacidad de meterse en el agua para colocar cargas explosivas de C4 en los barcos enemigos.

Chrono Miner: Este generador permite que los Harvester se trasladen instantáneamente del lugar donde obtienen recursos a la base. Lamentablemente, el camino de ida hay que realizarlo como siempre.

Light Tank: Aunque no tienen el poder de fuego del Grizzly Battle Tank, si reunimos varios Tanques Ligeros pueden resultar un inconveniente para los rusos.

Grizzly Battle Tank: Es la unidad armada intermedia de los aliados. Se mueve lentamente, pero su poder es grande, y también su resistencia.

Mine-Layer: Su nombre lo dice todo: Se encarga de dejar pequeños regalitos que nuestros contrarios pisarán sin saber de dónde salió tanta destrucción.

Intruder / Blackhawk: El avión ligero estándar y el helicóptero de los aliados.

Aircraft Carrier: Estas unidades permiten lanzar una cantidad ilimitada de aviones desde su plataforma hacia las bases enemigas.

Aegis Cruiser: El Crucero Aegis sirve para dos propósitos diferentes: Atacar con sus misiles de mediano alcance unidades que se encuentren cerca de la costa, y detener a los temibles misiles soviéticos.

Dolphin: Estas unidades han sido entrenadas especialmente por las Fuerzas Aliadas para emitir un poderoso ataque sónico que destruirá a los enemigos, despedazándolos. También se pueden utilizar para encontrar submarinos rusos ocultos.



tantes del radioactivo lugar sufrirán una muerte lenta y dolorosa.

Lo mejor de todo con respecto a los misiles Nuke es que, no bien nuestros contrarios preparen este regalito, en pantalla el juego nos avisará de los planes de los oponentes con un mensaje que rezará: "Nuke lista en tres minutos". La "niebla de guerra" se disipará en donde se esté construyendo el infernal ingenio, y de ahí en más será nuestra responsabilidad encontrar la forma de detener el ataque. Todo esto tiene sentido, ya que algunas armas son muy poderosas, y poseen la virtud de liquidar una buena parte de nuestro ejército en un abrir y cerrar de ojos. ¡Y ni hablar de la adrenalina que provoca armar una táctica de apuro para no quedar hechos ceniza!

Los aliados también tienen juguetitos envidiables, como por ejemplo una máquina para controlar el tiempo, que permite una instantánea acumulación de nubes grises sobre nuestros adversarios, y al poco tiempo una mortal descarga de rayos que freirán al casual objetivo.

El conteo se inicia

Muchos querrán saber qué novedades habrá en los encuentros Multiplayer. Westwood prefiere no adelantar demasiado al respecto, pero promete agregar modos muy novedosos, más allá del conocido dominio mundial y los torneos básicos, tanto para un solo jugador como para varios amigos, conectados por red o Internet.

La fecha de salida estimada de Red Alert 2 es Noviembre de este año, y lo más seguro es que muchos americanos se pongan la camiseta, dispuestos a hacerle frente al ejército soviético aunque estén en inferioridad de condiciones. Después de todo, si la cosa se complica para los americanos, nosotros tenemos una idea brillante: Que Westwood saque un patch para agregar a Rambo, ¡que en la última película se mató como a 5000 rusos con una sola ametralladora!

Unidades Soviéticas

Attack Dogs: Básicamente son la misma fuerza de ataque que aparecía en Red Alert. Tienen la capacidad de detectar los espías enemigos y son peligrosos en grupo.

Conscript / Paratrooper: Los soldados básicos del ejército ruso. Seguramente irán armados con algún rifle semiautomático, mientras que los segundos vendrán del cielo como una plaga, con sus bonitos paracaídas.

Tesla Troopers: Son capaces de llevar un pequeño generador eléctrico en su mano derecha que descarga una mortal ráfaga de electricidad. Son especiales para combates de corto alcance. Al unirse varias de estas unidades pueden cargar las Torres Tesla para incrementar su rango y potencia.

Crazy Ivan: Este soldado -alterado mecánicamente- tiene un cuchillo en cada mano y una actitud destructiva con todo soldado aliado que se le cruce. Es también un experto manejando explosivos.

Yuri: Otro soldado de elite de las fuerzas rusas. Yuri es capaz de producir ondas psíquicas que alteran la mente de los soldados enemigos, haciendo que ataquen a sus propios compañeros. Y si está de muy mal humor, puede atacar con sus ondas mentales a los contrarios, matándolos al instante, como un video de Cristina Aguilera...

Terror Drone: Se parece a una araña mecánica, y tiene la mala costumbre de atacar las unidades mecánicas enemigas, destruyéndolas en un abrir y cerrar de ojos.

War Miner: El Harvester de los soviéticos. Es el primero en tener armamento, con una torreta que dispara munición de 80 mm, y una sierra eléctrica delantera para realizar rápidos trabajos de excavación. Esta sierra se puede retraer si queremos tener más movilidad.

Amphibious MCV: El MVC se puede mover por tierra o mar, buscando el lugar indicado para construir bases soviéticas.

Tesla Tank / Rhino Tank / Apocalypse Atomic Tank: Los tres tanques soviéticos. El primero, al igual que las tropas Tesla, utiliza energía eléctrica para atacar unidades enemigas. El Rhino Tank es lento, pero poderoso, y el Apocalypse Atomic Tank es el tanque más grande de los rusos, que para diezmar a los aliados utiliza dos cañones y un lanza cohetes. De temer...

V3 Rocket Launcher: Dispara tremendos cohetes que cuando hacen blanco desintegran las unidades contrarias.

Kirov Airship: Este avión bombardero ruso es ideal para atacar bases que no tienen defensas antiaéreas, ya que su lentitud lo hace un blanco fácil.

Typhoon Attack Sub: Mientras está sumergido este submarino es prácticamente indetectable. Una de las armas "stealth" del ejército soviético.

Dreadnought: El peso pesado de las unidades marítimas de los rusos. Dispara una devastadora cantidad de misiles de largo alcance.

Sea Scorpion: Como el Aegis Cruiser de los aliados, Sea Scorpion dispara misiles antiaéreos, y también es capaz de soltar una andanada de minas explosivas, muy útiles para mandar al fondo del mar a los barcos de nuestro contendiente.

Giant Squid: Este horrible molusco metálico tiene la característica de encariñarse con los barcos enemigos, abrazándolos y llevándolos hacia las profundidades del mar.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Jester Interactive / Codemaster
INTERNET: www.codemaster.com
FECHA DE SALIDA: Mitad del 2000
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Música

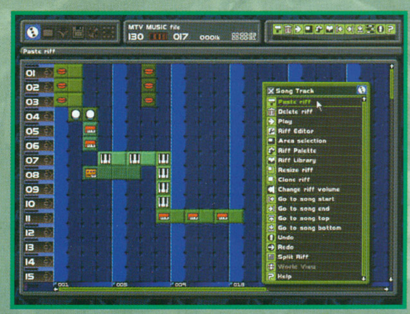
MTV Music Generator

La pesadilla de los vecinos quejosos

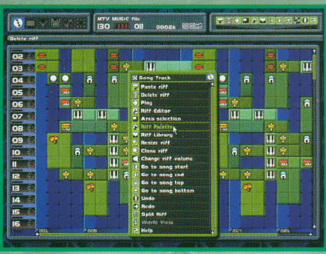
Por Maximiliano Ferzzola

Un, dos, tres y va... Desde el Tecno hasta el Metal, desde el Rock hasta la Salsa, pasando por el Trip, el House y el Blues. Nombrá un género musical y lo tendrás y, sino, lo inventás. Con unos cuantos clics estás a un paso del éxito o de la vergüenza. De los aplausos o de los tomates. Y todo gracias a que Codemaster, uno de los más populares desarrolladores para el mundo de las consolas, está por sacar a mitad del año MTV Music Generator al mercado de las PC.

Con una galería de 3000 riffs, con 99 pistas de sonido, con filtros varios y muchísimas otras opciones podrás crear el tema musical de tus sueños. ¿Te parece poco? Bueno, cuando terminás los temas podés grabarlos en .WAV o .MP3 y pasárselos a todos tus amiguitos para que se deleiten con tu creación o, si tenés copiadora de CD, editar tu propio CD musical y reventar los tímpanos de tu familia ¿Querés más? Ok, si la tenés clara en esto de la música y tocás algún instrumento podés conectarlo a tu PC, si tenés el equipamiento adecuado, y crear tus propios riffs ya que MTV Music Generator es compatible con MIDI. ¡Imaginen las posibilidades! Vos sabes tocar tal cosa, un amigo tal otra, tu novia/o mueve tal instrumento. Componen un tema, pasan los riffs al programa, editan desde la comodidad de sus casas y les queda una base semi profesional, le agregan la voz y les queda un bonito Demo ¿Más? ¡Sos insaciable, che! Bue', podés crear sesiones vía LAN o Internet con otros usuarios para crear música en grupo. ¡Una banda virtual! Cool, ¿no? Además los tiempos de carga son casi inexistentes comparados con la versión de la consola PlayStation. Y, si todavía querés más, la versión completa va a traer una opción para crear videos musicales. Ok, ok... no te imaginés la gloria, los videos a crear van a ser bastantes simples comparados a los que podés ver por MTV, pero la opción está y si hacés buen uso de ella pueden quedar cosas muy copadas.



Eso sí, por más ganas que tengás de saltar al estrellato, sentado cómodamente detrás de tu monitor, cliqueando a los cuatro vientos, primero te tenés que armar de tiempo, mucho tiempo, paciencia, mucha paciencia y ganas, muchas ganas. Porque crear un tema como la gente demanda un manejo más que fluido del programa y horas y horas de edición. Pero así es la vida... el que quiera celeste que le cueste. Pero lo mejor de todo es que MTV Music Generator no es un utilitario, ni es un juego. Es la amalgama perfecta entre los dos. O sea, manejarlo es divertido y fácil, con una interface más que amigable e intuitiva pero además representa una utilidad. Si le das buen uso, pronto tendrás el rígido lleno de melódicos acordes o estridentes marchas de destrucción. Sea cual sea tu gusto. ¿Quién sabe? ¡Tal vez te conviertas en tu propio fan!





Si todo esto no te parece suficiente, en el CD de esta edición te damos una muestra gratis de lo que MTV Music Generator tiene para ofrecerte. El Demo tiene muchas opciones no habilitadas, como las de grabar tus temas al rígido, y faltan varios riffs. Pero de todas maneras alcanza para ver qué se nos viene: ¿Una nueva movida musical amparada por Internet? ¿Raves virtuales? Todo depende de la imaginación -y el oído- del usuario. Vas a estar a un paso del estrellato... pero también de los tomatazos.

Galería de imágenes

COMPAÑIA: 4D Rulers Software
DISTRIBUYE: No hay información disponible

Gore

DESCRIPCION

Todos conocemos las maravillas del Dr. Carmack, o los excelentes productos de Epic Games. La sorpresa viene a veces de la mano de compañías prácticamente desconocidas, como 4D Rulers Software; es el caso de Gore, un juego que promete altas dosis de acción para los seguidores de los arcades 3D en primera persona.

Siguiendo el estilo de los productos de id Software, Gore no tiene una clara línea argumental. Más bien todo es una excusa para poder agarrarnos a golpes con el vecino. Lo claro es que tomaron prestadas algunas ideas de algunos títulos de la empresa de John Carmack, ya que en las fotos se puede ver a uno de los modelos con una bruta sierra eléctrica, muy similar a la que solíamos utilizar contra esos inmundos seres de Doom.

Por lo que se pudo saber, los escenarios se centrarán en tres épocas diferentes: un mundo post-apocalíptico, un entorno medieval y un mundo alienígena. Nada que no hayamos oído anteriormente, pero siempre efectivo para los amantes de la más furiosa acción.

Lo mejor de todo es que el juego no está orientado solamente a los combates Deathmatch, sino que los programadores están aceitando una muy interesante inteligencia artificial para el modo de un jugador, en donde nuestros enemigos intercambiarán información, por ejemplo cuáles son las armas más poderosas, o tal vez cómo prepararnos una emboscada de la que probablemente no salgamos caminando...



Carmageddon TDR 2000

COMPAÑIA: SCI Software
DISTRIBUYE: SCI Software



DESCRIPCION

La gente de SCI dice que no debemos confundirnos, ya que Carmageddon TDR 2000 no es la secuela de Carmageddon 2, sino que es un nuevo y ambicioso proyecto que cambiará lo que conocemos hasta el momento como arcades de carrera.

Primeramente, el juego está siendo diseñado para que uno de sus aspectos más importantes sean las competencias por Internet. Como siempre, la consigna será "lo importante no es ganar, sino hacer perder a los demás", utilizando toda nuestra astucia para hacer desaparecer a los oponentes del mapa.

Las principales diferencias se van a notar en el aspecto gráfico. En muchos de los escenarios veremos actividad en lugares como puentes o, por qué no, maquinaria pesada trabajando. Todo esto dará una idea más cabal de que no estamos solos. Además, los peatones se comportarán de una manera más agresiva, corriendo desaforadamente cuando vean sus vidas peligrar. De todas formas, siempre existe la posibilidad de pasar por la puerta de un cine, en donde cientos de personas estarán en la fila para entrar a ver su película favorita... ¡Lo que les espera!

Como pueden ver, Carmageddon TDR 2000 tiene todo lo que los fanáticos de la serie esperan, y lo que los detractores odian. En idéntica proporción. Y por lo que ha prometido SCI, tal vez este mes podamos ver de qué se trata esta nueva versión de la locura motorizada...



un viaje al pasado
y al futuro

informe especial

Jueves 11 de Mayo. 8 de la mañana. Luego de un par de días de preparación psicológica para lo que se venía (recorriendo como buenos turistas algunos puntos clave de la inmensa Los Angeles), estamos en el lobby del hotel desayunando un café con tostadas, preparándonos para lo que va a ser la nueva edición de la exposición más grande en lo que a la industria de los videojuegos se refiere: E3.

La expectativa es grande. Muchos de nuestros colegas corren por los pasillos del hotel, de habitación en habitación, hablando los más variados idiomas, coordinando vagamente las reuniones planeadas para el día. La planificación no es sencilla, ya que hay mucho para ver y poco tiempo para recorrer la totalidad del Centro de Convenciones de Los Angeles. Así y todo el clima es de total algarabía, por lo que se puede ver en las caras de nuestros amigos de todo el globo, que apresuran el café, temiendo perder el bus que nos llevaría hacia la expo.

La distancia entre el hotel y E3 no es muy larga, pero todos los hoteles de la zona disponen de un servicio de micros (que la expo gentilmente ofrece) para que el traslado sea más sencillo.

Faltando una cuadra, se puede ver en la distancia el imponente Los Angeles Convention Center, y en el frente de la entrada principal, los preparativos de la gente de Gathering Of Developers (GOD) para tener, al igual que el año pasado, listo su stand, sin lugar a dudas el punto de reunión más bizarro en toda la exposición. Y como les vamos a contar más adelante, este año se iban a superar...

Por fortuna, la registración la habíamos hecho el día anterior, por lo que no tuvimos que perder tiempo. Eran las 10 de la mañana y teníamos algo de tiempo hasta nuestra reunión con la gente de Eidos en media hora, por lo que nos dirigimos al South Hall para ver un poco qué nos habían preparado en esta ocasión las grandes empresas del entretenimiento interactivo.

I'm Going In

Lo mejor de todo es que, no importa cuántas veces pisemos estas alfombras multicolores, el factor sorpresa se mantiene intacto.



Hitman: Codename 47

DIA 1

Como mencionamos anteriormente, estábamos en el South Hall. Y por favor, ¡no crean que las distancias son pequeñas dentro de la expo! Para que se den una idea, en los tres días de E3 caminamos tanto que las suelas de nuestros zapatos (y lo que contenían) pedían un descanso urgente. Para los visitantes ocasionales, la feria es un lugar excepcional para tener una idea de lo que acontecerá en los próximos 12 meses, pero para la prensa (o sea, nosotros) la exposición es una constante maratón, en donde se para –con suerte- para comer algo rápidamente. Qué se le va a hacer, si se quiere ser la revista de juegos para PC más actualizada de la Argentina, hay que sacrificarse... Igual, reconozcamos que la pasión por los videojuegos que recorre nuestras venas en lugar de la sangre, hace que uno saque fuerzas de donde no las hay.

El South Hall es uno de los sectores más grandes de la expo, junto al West Hall, donde se encuentran los pesos pesados en el mundo de las consolas: Nintendo, Sony y Sega.

Como dijimos, nuestra primer parada fue en el stand de **Eidos**. Luego de sortear a los fans de Lara, que esperaban pacientemente para ver a su heroína (o recibir una ocasional remera), pudimos acercarnos a los monitores para ver qué se traía la empresa entre manos.


Anachronox

Legacy of Kain: Soul Reaver II

La gran sorpresa fue, sin lugar a dudas, encontrarnos con la segunda parte de la aventura de Raziel: Estamos hablando de Legacy of Kain: Soul Reaver II. Aunque no vimos ninguna PC con un demo jugable del mismo, pudimos agarrar un pad de la Dreamcast y recorrer los nuevos peligros que Raziel deberá enfrentar, seguramente llenando esos pequeños agujeros argumentales que se encontraron en la primera parte, y que los desarrolladores no pudieron incluir por falta de tiempo.

I'm Going In

No muy lejos de nuestro espectral amigo, se encontraban dos perlitas realmente imperdibles: I'm Going In y Hitman: Codename 47. Del primero no vamos a hablar demasiado, porque muchos de uste-des habrán visto el preview que hicimos para este mismo número. Lo único que les podemos comentar es que el juego se ve realmente bien, y que el cuidado que se ha tenido con el comportamiento de los proyectiles en diferentes superficies va a ser sencillamente asombroso.

Hitman: Codename 47

Del segundo también tuvimos ocasión de hablar hace poco tiempo atrás, y sólo podemos decir que se presenta como una de las grandes esperanzas para los seguidores del popular género de los FPS.

Anachronox / Deus Ex

Este nuevo título de Ion Storm, al igual

que Deus Ex, son las grandes esperanzas de la compañía de John Romero. El primer título es un juego de rol completamente en 3D, en el cual controlaremos hasta tres personajes simultáneamente, explorando 6 extraños planetas en donde el peligro acecha en cada rincón.

Deus Ex retoma el viejo estigma de la decadencia ascendente en un nuevo milenio, en donde la corrupción ha dominado el planeta, y nosotros obviamente deberemos buscar aliados para sumarlos a nuestra aventura, pero teniendo cuidado, ya que como dicen en X-Files, "no hay que confiar en nadie..."

Commandos 2

Uno de los juegos que esperábamos ver en la expo era Commandos 2, la secuela del juego más votado por nuestros lectores en 1998. Los desarrolladores de Pyro Studios se encontraban en el stand de Eidos, así que nos acercamos para charlar un poco de este nuevo proyecto. Una de las quejas de algunos fans del primer título era la dificultad del mismo. Por ese motivo, (y porque el juego va a ser lanzado en la consola Dreamcast) Pyro va a hacer más hincapié en la acción, pero aún requiriendo una gran dosis de planificación previa. Además, el nuevo engine permite entornos que se pueden rotar, y en muchas ocasiones la acción se desarrollará dentro del interior de los edificios o cuarteles.

Para los que querían más, encontraremos nuevos vehículos, incluyendo jeeps, tanques, camiones, barcos, botes y autos. Todos los vehículos están basados en modelos utilizados en la Segunda Guerra Mundial, como por ejemplo el tanque Panzer III.

¿No les parece suficiente? Bueno, entonces déjennos agregar que también hay nuevos personajes, como un ladrón y un perro, y los miembros de nuestro equipo podrán intercambiar objetos y armas.

Como pueden ver, Pyro está trabajando con todo en esta segunda parte, para que cuando esté lista (se supone que a finales de este año), vivamos nuevas aventuras contra las hordas nazis, que cada vez son más inteligentes.



Project Eden

Del mismo equipo de desarrollo que creó el primer Tomb Raider, llega Project Eden, otro juego totalmente realizado en 3D en el cual podremos utilizar hasta cuatro caracteres, los cuales tienen una habilidad única e irremplazable. La historia se sitúa en un futuro lejano, en donde (para variar) todo está mal, y lo mejor de todo es que nuestro equipo ha sido asignado para encontrar a un grupo de técnicos que ha desaparecido misteriosamente. Como siempre el trabajo se va a complicar, ¡pero lo bueno de todo esto es que Project Eden se va a poder jugar en modo cooperativo con nuestros amigos!

Antes de retirarnos asombrados del stand de Eidos, vimos otros títulos que mencionaremos brevemente, como por ejemplo **Sydney 2000, 102 Dalmatians: Puppies to the Rescue, Startopia y F1 World Grand Prix 2000**, entre otros.

Como teníamos algo de tiempo disponible antes de nuestra segunda cita con la gente de Blue Byte, decidimos pasar por el stand de **Acclaim**, que se encontraba bastante cerca. Para nuestra desilusión, la compañía se ha volcado fervientemente al desarrollo de títulos para consolas, pero de lo poco que se pudo ver para PC encontramos a:

Fur Fighters

La historia de este simpático arcade es la siguiente: Hace mucho tiempo atrás, los animales de una villa llamada Fur Fighter tuvieron que luchar contra el poder de un dictador conocido como el General Viggo (un gato blanco). Gracias al esfuerzo conjunto de la villa, el General fue expulsado. Todos los habitantes pensaban que habían conseguido la paz, hasta que un mal día seis integrantes de esta comunidad encuentran que sus familias han sido secuestradas. Obviamente saben quién es el responsable...

Nuestra misión será, controlando a seis diferentes personajes, rescatar a la totalidad de los miembros de las familias desaparecidas, incluyendo la de Rico, un pingüino –que según dice la cartilla de prensa de Acclaim– ¡ha sido criado en una comunidad de pingüinos que se encuentra en el sur de la Argentina! ¡Aguante Rico!



SWAT 3: Elite Edition

Como no había demasiado en Acclaim, hicimos una rápida escala en **Havas**, en donde encontramos a la gente de Sierra presentando su nueva línea de juegos:

Tribes 2

La segunda parte de uno de los FPS más aclamados por la crítica (lamentablemente no tanto por el público) regresa con un nuevo engine gráfico, que permitirá el diseño de novedosos niveles que serán sin duda para el asombro, una nueva raza –Los BioDerm- y un editor de mapas revolucionario.

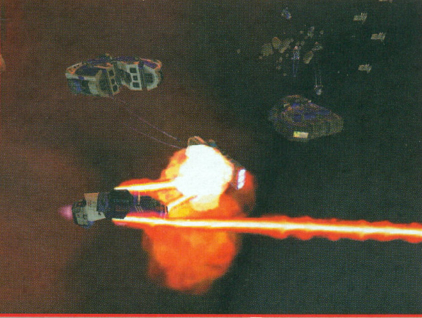
SWAT 3: Elite Edition

Uno de los puntos más flojos de SWAT 3



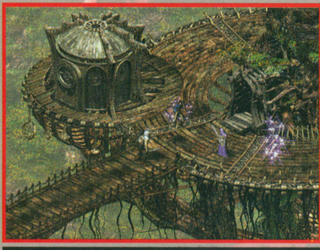
Fur Fighters

fue sin duda la falta de la opción Multiplayer. Con SWAT 3: EE, Sierra incorpora esta característica tan esperada, y junto a las 16 misiones originales encontraremos 6 totalmente nuevas. ¿La cantidad de jugadores por red o Internet? 10, tanto en modo cooperativo como competitivo, incluyendo el famoso "Paintball".


Homeworld: Cataclysm

Homeworld: Cataclysm

Un nuevo episodio en el universo Homeworld que comienza 15 años después de los eventos ocurridos en el juego original. Encontraremos nuevas naves, tecnología y opciones de juego, como por ejemplo waypoints y fog-of-war.


Arcanum

Arcanum

Mientras recorríamos el stand de Havas, nos sorprendimos con la presencia de un juego que tenía ciertas reminiscencias a Fallout: Estamos hablando de Arcanum. Y la similitud tenía un por qué, ya que Troika Games, la empresa desarrolladora del título, fue creada por tres miembros del equipo que desarrolló el RPG publicado por Interplay. En esta ocasión, la historia se remonta a un mundo fantástico, en donde coexisten la magia y la tecnología.

Throne of Darkness

Un juego de temática similar a Diablo, pero ambientado en un entorno medieval japonés, con samurais y sablazos por doquier. ¡Ideal para los amantes de las artes marciales y la sangre a borbotones!

Además de algunas novedades que ya comentamos anteriormente en la revista, como **Ground Control**, Sierra se prepara a lanzar **Cleopatra**, la expansión del celebrado Pharaoh; un juego de estrategia en tiempo real del programador líder de Age of Empires, conocido como **Empire Earth**; y completando la trilogía de Roma y Egipto, Impressions Games se presta a lanzar **Zeus**, ubicado en la antigua Grecia.

Y eso no es todo: También encontramos **Nascar Racing 4**, de Papyrus; de su línea Sierra Sports **Sierra Sports Maximum Pool**, **Field & Stream Trophy Hunting 4**, **Professional Bull Rider 2**, **PGA Championship Golf 2000**, entre otros; de la línea Sierra Attractions, **You Don't Know Jack Volume 5**, **Backstage Pass: The Ultimate Rock & Roll Trivia Game**, y la línea completa **Hoyle** y **3D Ultra**.

Ahí nomás de Sierra, nos encontramos con **Blizzard**, una de las compañías más reconocidas en el mundo de los videojuegos. El reconocimiento viene por el hecho de que

Warcraft III

Uno de los títulos que más nos sorprendió en la exposición fue la tercera parte de la saga Warcraft. La razón es muy sencilla: Tiene unos gráficos que le quitan el aliento a cualquiera. La transformación al mundo de las tres dimensiones le sienta de maravilla a este nuevo juego estratégico, desmintiendo de esta forma que los gráficos 3D no tienen tanto detalle como los de sus anteriores encarnaciones.



Obviamente, todos ustedes quieren saber las principales características del juego. Estuvimos hablando con la gente de Blizzard, y esto es lo que pudimos averiguar para ustedes. Algunas cosas seguramente ya las sabrán, y otras serán una novedad absoluta. Veamos...

- Las razas disponibles en Warcraft III son cinco. Cada "raza" es una alianza de otras razas. Por ejemplo, la raza humana se compone de los humanos, elfos y enanos. Por el momento, hay confirmadas sólo 4 razas: Orcos, Humanos, Demonios y los Muertos Vivos (Undead).
- Se confirmó que van a existir algunas unidades acuáticas.
- La principal diferencia en cuanto a sus predecesores, es que en esta ocasión vamos a controlar menos unidades, que van a ser más poderosas, y la inclusión de los héroes, que deberán completar ciertas tareas para ganar experiencia y adquirir ítems especiales.
- El juego va a estar disponible durante la primera mitad del 2001, para Windows 95/98/2000/NT.




Diablo II

Settlers. No bien llegamos al stand (muy bien ubicado, por cierto, con un primer piso que era el punto estratégico más buscado por los camarógrafos y fotógrafos para obtener imágenes de los stands de Sony, Sega y Nintendo, algo que a la gente de Blue Byte no agradaba demasiado), vimos lo que prometían para el 2000:

título que ponen a la venta, es un título que se convierte en un éxito. Todo esto gracias al empeño de sus programadores por alcanzar la excelencia año tras año. En esta ocasión mostraron dos títulos, que son muy esperados por los jugadores de todo el mundo: **Warcraft** y...

Diablo II

¿Qué podemos decir de Diablo II que ustedes no sepan, o que no hayamos contado anteriormente? Hasta mereció recientemente la tapa de nuestra revista. Por lo que se pudo saber, Blizzard anunció el 11 de Mayo que estaba preparándose para comenzar la etapa final de testeo de Diablo II en Battle.net. La compañía se encuentra seleccionando 100.000 jugadores para participar en el test más grande en la historia de los videojuegos, para de esta forma verificar que no haya inconvenientes a la hora del lanzamiento del producto.

Bueno, se nos había hecho la hora de visitar el stand de **Blue Byte**, y nosotros embobados mirando los monitores donde pasaban la beta de Warcraft III. Así que partimos inmediatamente hacia el West Hall, para encontrarnos con los creadores de


Dragon's Lair 3D

Dragon's Lair 3D

Quien no conozca el primer Dragon's Lair, no merece llamarse videojugador. Eso sí, depende de la edad, ya que este arcade, que supo hacer las delicias de millones de niños (y no tanto) hizo su debut en el año 1983. 17 años después, sigue considerándose uno de los juegos más populares en la historia del entretenimiento. Por ese motivo, Blue Byte hizo avanzar una dimensión a nuestro amigo Dirk, colocándolo en un sensacional mundo 3D, en donde deberá combatir a más de 30 criaturas, rescatando (como siempre) a la princesa en apuros.

The Settlers IV

Morbus es un instigador con oscuras ambiciones. Como no tiene mejor idea que instigar a EL, el más alto Dios, es llamado para recibir su castigo. Es exiliado al más horrible de los lugares del universo que él pueda imaginar: La Tierra. ¡Morbus odia todo lo que es verde! Por ese motivo, decide combatir a esta espantosa gente y su mundo.

Esta es la historia detrás del cuarto capítulo de la saga Settlers, que tuvo un inmenso éxito en toda Europa.

Battle Isle: The Andosian War

En 1991, Blue Byte puso a la venta su primer juego estratégico: Battle Isle. De éste vinieron BI2 en 1993, BI3 en 1995 y el conocido Incubation en 1997, que fue el primer título de la saga completamente en 3D. Ahora le llega el turno a BI: The Andosian War, un juego estratégico 3D con elementos de acción, situado en el planeta Chromos.

Nuestra tarea en Blue Byte había concluido pero, antes de irnos, nos invitaron a una fiesta dentro del stand para el viernes a la tarde, cuando la expo cerrara. Iba a haber comida gratis y bebida, así que prometimos nuestra presencia...

Nuestra próxima cita era con la gente de LucasArts. ¡Que buena ocasión para ver los nuevos productos de Lucas, incluyendo el flamante Monkey Island! Todavía teníamos un rato libre, así que nuestro plan fue hacer una rápida visita a Hasbro, previa pasada por el bar para aprovisionarnos de una suculenta hamburguesa con queso y papas fritas (combustible, que le dicen) y luego rumbear para los pagos de Don George.

No bien llegamos al stand de **Hasbro**, nos dirigimos inmediatamente a la sección de Microprose, sabiendo que íbamos a encontrar algo que queríamos ver hace rato:

Grand Prix 3

Si hay una saga que representa fielmente a los bólidos de este maravilloso deporte, es sin duda la creada por Geoff Crammond: Grand Prix. Desde sus comienzos, fue sinónimo de la más exacta simulación, perfecta para los fanáticos, pero con todas las opciones necesarias para que el más novato de los corredores pudiera pasar un buen rato.

En esta nueva edición, que tuvimos la suerte de jugar por unos instantes, lo que parece haberse aggiornado es la parte gráfica, con un nuevo engine a la altura de los simuladores actuales. Aún se mantienen los seteos para automatizar la mayoría de las opciones que hacen de Grand Prix 3 un simulador con todas las letras, incluyendo los frenos y cambios automáticos, la línea ideal (¿se acuerdan? La línea blanca que indicaba cómo se debían tomar las curvas), marcha sugerida y muchas opciones más.

Como siempre, todos los amantes de los fierros pueden meter mano a los seteos de los autos, y según nos pudimos enterar, el juego va a tener opción multiplayer por medio de una red LAN.




X-Com Alliance

X-Com Alliance

Este nuevo capítulo de la saga X-Com se aleja bastante en la mecánica de juego a sus predecesores, ya que por primera vez la perspectiva es en primera persona, utilizando el famoso engine de Unreal. De todas formas, aún prevalecerá el manejo de nuestras tropas y la búsqueda de nuevas tecnologías en las misiones.

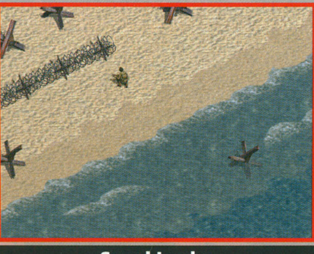
Pero tal vez lo más interesante sea el innovador sistema por el cual pretenden enseñar a los personajes controlados por la computadora acerca del terreno. Esto permitirá que comprendan los diferentes escenarios, descubriendo los puntos débiles, y en qué lugar se pueden esconder los potenciales enemigos.

Squad Leader

Este nuevo juego estratégico por turnos nos recuerda fuertemente a Commandos, ya que está ambientado en la misma época (Segunda Guerra Mundial), y posee una vista isométrica similar. En el vamos a poder jugar tres campañas, que se ajustan de manera exacta a los hechos históricos: The Normandy Invasion (La campaña Americana), The Battle of the Bulge (La campaña Alemana), y Arnhem (La campaña Británica).

Starship Troopers

El Starship Troopers resultó ser uno de esos juegos que se esperaban desde hace mucho tiempo atrás, y nunca pasó absolutamente nada. Desde nuestra primera visita a E3, el juego prometía... Pasó un año, y en la nueva exposición seguían viéndose imágenes del título, pero ninguna novedad de cuándo iba a estar listo...


Squad Leader

Este año Microprose lo presentó nuevamente, y si tenemos suerte pronto estará entre nosotros. Para más noticias acerca del juego, sírvanse chequear las News de este mes...

Como siempre, los clásicos de Atari estaban presentes en el stand, con títulos como **Frogger 2: Swampy Revenge**, **Pac-Man: Adventures in Time**, **Galaga: Destination Earth** y **Breakout**, entre otros. ¡Ah! Microprose también estaba presentando **B-17 Flying Fortress**.

La hora había llegado: Ya eran las tres de la tarde, o en otras palabras, el momento de nuestra cita con **LucasArts**. Rápidamente nos dirigimos al punto de reunión, que está (al igual que todos los años) bastante alejado del ruido y el glamour de los otros pisos. LucasArts prefiere mantenerse al margen de todo el show, mostrando sus productos a la prensa y canales especializados en una oficina bastante austera. A su parecer lo importante son los productos, que brillan por sí solos. Este año, la compañía de Mr. George presentó 2 títulos de la franquicia Star Wars, y la aventura gráfica más esperada por los jugadores argentinos:

Escape from Monkey Island

Escape from Monkey Island contínúa la tradición cómica de sus predecesores, The Secret of Monkey Island, Monkey Island 2: Le Chuck's Revenge y The Curse of Monkey Island.

La historia brindada por LucasArts dice más o menos lo siguiente:

Guybrush y su amada esposa, la Governadora Elaine Marley-Threepwood, regresan a Melee Island de su luna de miel. Rápidamente descubren que Elaine ha sido declarada muerta, la mansión de la Governadora está a punto de demolerse, y un político muy familiar para todos –Charles L. Charles- quiere el puesto de Elaine.

Mientras su esposa comienza a realizar los preparativos para su campaña de reelección, Guybrush es enviado a lo que parece ser una trivial tarea, que lo catapulta hacia una locura en la que tienen cabida los ladrones, el voodoo, y ciertos dispositivos experimentales.

Armado sólo con su afilado vocabulario y su asombrosa habilidad para mantener la respiración por más de 10 minutos, nuestro héroe navega aún más profundo en una trama maléfica que planea borrar el área de Tri-Island utilizando el pavoroso poder del "Ultimate Insult" (o el Mayor Insulto).

¿Podrá Guybrush hacer del Caribe un lugar seguro para los amantes de la sana diversión y el pillaje, o las fuerzas del mal pondrán un fin a estos simpáticos piratas?

Como podrán ver en las fotos, por primera vez en la saga los personajes están generados íntegramente en 3D, con fondos prerenderizados. En la presentación de E3 no se pudo apreciar nada del sonido, pero sí pudimos ver que aún persisten esos duelos verbales memorables, por ejemplo en una pulseada dentro de un bar en Melee Island.

¡Sencillamente imperdible!



Star Wars Episode I: Obi Wan

La sorpresa del E3 pasado fue un video que mostraba la realización de este nuevo arcade de Lucas, basado en el personaje del joven padawan interpretado por Ewan Mc Gregor.

En esta ocasión pudimos ver un poco de acción, y como sabemos la historia del juego se concentrará en mostrarnos ciertas locaciones y acciones que transcurrieron durante el Episodio I, pero que no se pudieron ver en el film. Como era de esperarse, la escena final será la cruenta batalla entre el aprendiz de Jedi y el maléfico Darth Maul, un hombre de pocas palabras y un aliento apestoso (suponemos).

Esta vez la perspectiva que domina los encuentros es la tercera persona, para poder tener un control mayor sobre nuestro sable láser, inseparable compañero de aventuras.

Esperemos que sea un heredero digno de la saga Dark Forces.

Star Wars: Super Bombad Racing

Este título, que está orientado a los más chicos (pero que puede ser igualmente interesante para los más grandes), es un arcade de carreras de kartings con los personajes del Episodio I, pero en un tono mucho más humorístico, con pilotos que poseen cabezas bastante desproporcionadas. En él podremos recorrer una buena cantidad de locaciones que serán familiares para los que hayan disfrutado de la película, incluyendo los pantanos de Naboo o los desiertos de Tatooine, en modos competitivos o cooperativos.

Terminada nuestra misión en LucasArts, y sintiendo que la fuerza nos acompañaba, nos preparamos para dirigirnos a nuestro próximo destino, una compañía que año a año va tomando más fuerza, y que en esta ocasión tenía uno de los stands más grandes en la exposición: **Infogrames**. Allí fuimos...

Obviamente, nuestra inquietud se centraba en uno de los títulos más prometedores para los próximos doce meses:

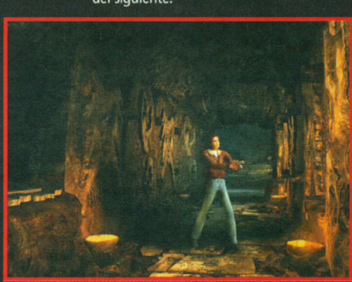
Infogrames, al haber adquirido recientemente GT Interactive, es ahora propietaria de la línea WizardWorks, que en esta expo presentó sus clásicos títulos de caza: **Deer**

Alone in the Dark: The New Nightmare



El CD de prensa de Infogrames reza en el comienzo de la presentación de este nuevo capítulo de Alone in the Dark: "Bienvenidos al origen de los juegos de horror", en clara alusión a su competencia, Resident Evil. Los muchachos de Capcom saben que hemos tiritado con los zombies en PlayStation, pero a la hora de recordar cuáles fueron los juegos que nos hicieron ensuciar los pantalones frente a una PC siendo niños, sin dudarlo podemos decir que las aventuras de Edward Carnby se han grabado en nuestras retinas para siempre.

Para beneplácito de millones de fans en todo el mundo, nuestro héroe regresa (en compañía de Aline Cedrac, su partenaire femenina) a la aventura, en esta ocasión adentrándose en una isla condenada en la costa de Maine, conocida como Shadow Island.

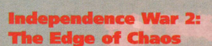


Por lo que pudimos ver en el stand de Infogrames, y gracias a la gente de DarkWorks, que tuvo tiempo para responder todas nuestras preguntas muy amablemente, en este nuevo Alone podremos jugar con cualquiera de los dos personajes, lo que le dará una perspectiva muy diferente al título, especialmente porque Aline tiene sus propios motivos para estar en la misteriosa isla.

Los gráficos prometen ser asombrosos, y aunque sólo se pudo apreciar la versión para PlayStation, inmediatamente nos imaginamos lo bien que va a quedar para PC. La atmósfera del juego es realmente escalofriante, similar a la que se encontraba en Nocturne, con ambientes muy densos. Edward posee una linterna con la que puede iluminar los oscuros pasillos a recorrer, y que también sirve para hacer retroceder a ciertos monstruos (mucho más parecidos en esta ocasión a los engendros de Capcom) que son sensibles a la luz. Una maravilla digna de ver, que estará lista (con suerte) para finales de este año o principio del siguiente.



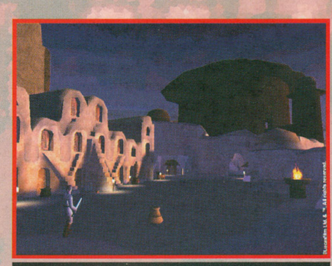
SW: Super Bombad Racing



Independence War 2: The Edge of Chaos

100 años después del Independence War original, un nuevo gobierno se ha formado, prometiendo libertad, ecuanimidad y un florecimiento de la economía.

Nosotros seremos Cal Johnston, un joven pirata espacial que la ha pasado mal en su juventud, y que sin saberlo será parte de un movimiento destinado a liberar los oprimidos de la galaxia.


SW Episode I: Obi Wan


Independence War 2: The Edge of Chaos

Hunter 3 Gold, **Rocky Mountain Trophy Hunter 3** y **Buckmasters Deer Hunting**, además de un arcade basado en los personajes de la línea Looney Tunes: **Bugs Bunny & Taz: Timebusters**.

Todavía nos quedaba algo de tiempo, así que nos encaminamos hacia el stand de **Red Storm**, en donde vimos:

Freedom: First Resistance

La historia les sonará conocida: Una raza alienígena ha atacado y dominado el planeta Tierra, creando el caos entre la población, que vive escondida y temerosa de las represalias. Pero no todos van a lamentar lo ocurrido llorando en un rincón. Angel Sanchez, una luchadora rebelde, piensa vengar a su familia que fue asesinada por los Catteni (éste es el nombre de la raza alienígena). Para poder ejecutar el plan de Angel, controlaremos a nuestra heroína en una perspectiva de tercera persona, atacando sigilosamente (si se puede) para que nuestros enemigos de otro planeta no sepan qué les está pegando.

La historia de Freedom: First Resistance está basada en una trilogía novelesca de Anne McCaffrey, bastante popular en los Estados Unidos.

Rainbow Six: Covert Operations Essentials

Este juego va a ser una extensión de la popular franquicia Rainbow Six, en la cual el jugador no sólo contará con nuevos niveles, sino también tendrá la posibilidad de adentrarse en el mundo de las operaciones secretas.

Estará situado en un período que abarcará desde el año 1970 hasta la actualidad, conteniendo entrevistas en video con los mejores expertos en el campo, además de fotos y filmaciones de las armas y equipamiento, junto con una descripción de cuáles son las situaciones en donde se las utiliza comunmente.

Además de estos dos interesante títulos, Red Storm presentaba **Bang! Gunship Elite**.

Bueno, tuvimos que reconocer que fue un buen día. Como siempre, los americanos, puntuales, nos echaron gentilmente a las seis de la tarde en punto. Sin demasiado más que hacer, nos dirigimos hacia el hotel para poder descargar la tonelada de información que habíamos conseguido de todas las empresas visitadas, más las habituales chucherías que suelen regalar a los ocasionales visitantes. Si se tiene un poco de paciencia y tiempo (nosotros disponíamos mucho de lo primero y poco de lo segundo) se pueden conseguir desde remeras hasta los más variados pines y llaveros, pasando por otras menudencias no tan corrientes. Y por supuesto, sacarse alguna fotito con las promotoras de la expo, que como podrán ver en una de las tantas fotos, no tenían nada que envidiarle a sus pares argentinas.


RS: Covert Operations Essentials

DIA 2

Segundo día. El desafío era mayor, ya que el viernes era el día de reunión con algunas compañias que pesan fuerte, como Interplay y Activision. Luego del obligatorio desayuno (es muy importante ir con algo en el estómago para tirar hasta las 2-3 de la tarde, si se tiene la suerte de comer), que tuvimos que realizar una hora antes, ya que la expo abría a las 9 AM (bien yanqui), nos dirigimos al bus para partir hacia nuestra primera entrevista con la gente de Bungie, que había prometido una presentación especial de un título top-secret.

Lamentablemente, al llegar al stand, ubicado en el West Hall, nos comunicaron que la presentación se había suspendido, ya que no habían hecho a tiempo para tener preparado el video (o demo) del proyecto secreto. ¡Maldición! Pero de todas formas nos comunican que, si queremos, vamos a ser los primeros del día en ver el nuevo


Freedom: First Resistance

rolling demo del flamante chiche de la compañía...

Sin demora, pusimos los pies en polvorosa y nos acercamos al stand, para ver qué

Halo



¿Cómo? Ahí estábamos, sentados en primera fila. Hicimos el amago de sacar nuestra minúscula cámara de video, pero se nos dijo que estaba prohibido. ¡Cuánto nos arrepentiríamos luego!

Primeramente, hay que reconocer que los videos que se vieron hasta el momento de Halo permitieron vislumbrar el potencial del título. Sí, eso también pensábamos nosotros... Hasta que uno de los programadores corrió el demo en una pantalla gigante. Les aseguro que nuestro asombro fue creciendo segundo a segundo. No podíamos creer que lo que se estaba viendo en pantalla fuera generado en tiempo real. Y ni les decimos cuando el muchacho de Bungie no tuvo la mejor idea que activar las texturas "bump". En ese instante se oyo un "toc" generalizado, que no fue otra cosa que el sonido de nuestras mandíbulas al pegar contra el alfombrado piso. Es que era demasiado para ser verdad.

Luego de mostrarnos los diferentes comportamientos físicos de algunos objetos (el movimiento y la inercia del buggy, para dar un ejemplo, rivaliza con el mejor de los simuladores de autos), se dispuso a mostrarnos algo así como una mini-película, toda generada con el engine. Salvo algunos movimientos (como cuando mueren los soldados), todo está siendo realizado con un detalle casi enfermizo. Y según sus programadores, el juego no va a necesitar de la última supercomputadora del mercado, sino una máquina decente con una buena placa 3D. Buenas Noticias.

Después de haber recibido semejante palazo en la cabeza, ya pensábamos que nada podía sorprendernos por el resto del día... Qué equivocados estábamos...

Oni

Oni, al cual le hemos hecho infinidad de notas y que seguramente ya todos conocen, se encuentra en una etapa muy avanzada, y seguramente estará listo para fines de Octubre de este año.

Bungie no tuvo demasiados títulos para mostrar, pero la presentación de Halo nos quitó algo de tiempo, y se acercaba la hora de encontrarse con uno de los grandes en lo que a juegos de rol se refiere: **Interplay**.

hechizos están preparando para el 2000:

Baldur's Gate II

Más grande, mejor. Esta es la consigna de los programadores de Black Isle, y hacia allí se encaminaron: 15 nuevos caracterers NPC que se unirán a nuestra aventura, más de 130 hechizos y 20 nuevas clases y alineamientos, para hacer de Baldur's Gate II el juego más grande en la historia de Advanced Dungeons & Dragons.



Oni



Icewind Dale

Icewind Dale

Este nuevo RPG tiene muchas similitudes con el anteriormente mencionado, ya que utiliza el mismo engine desarrollado por Bioware para Baldur's Gate, y se basa en las últimas reglas de AD&D publicadas por Wizard of the Coast. La mayor diferencia radica en que Icewind Dale hará que los protagonistas pasen la mayoría del tiempo en oscuros calabozos, de esos que hacen temblar sino fuera sólo un juego.

Neverwinter Nights

Neverwinter Nights está siendo diseñado específicamente para jugar on-line de a varios jugadores, aunque también cuenta con campañas Single Player. A diferencia de los otros dos juegos de rol presentados más arriba, éste tiene un engine completamente 3D muy similar a Darkstone. Y lo mejor de todo es que promete realizar todo tipo de modificaciones para generar nuestras propias aventuras.



Neverwinter Nights

Klingon Academy

En el stand de Interplay, la franquicia de Star Trek estaba que ardía. Primeramente vimos Klingon Academy, un simulador de combate espacial en 3D; **Starfleet Command 2**, centrado en los encuentros multiplayer a través de Internet; y **Star Trek New Worlds**, el primer juego estratégico en tierra firme basado en la popular franquicia.



Baldur's Gate II

Motor Madness: San Francisco Edition

¿Les gusta reventar autos de 100.000 dólares, sin tener que pagar una fortuna en el taller mecánico? ¿Y qué tal manejar un tanque por el medio de San Francisco, tomando revancha contra esos taxis que tanto entorpecen el tránsito? Si la respuesta a estas dos preguntas es afirmativa, sólo tienen que esperar la salida de este arcade, que promete todo lo arriba mencionado y mucho más.

Giants

Increíblemente, este juego cada día se ve mejor. En la exposición tuvimos la oportunidad de observar un encuentro Deathmatch entre varios Meccs y Kabuto, y para ser sinceros fue impresionante ver cómo el gigantón se comía a los pequeñitos sin piedad.



Giants

En el kit de prensa de Interplay, la compañía menciona la salida de otros importantes títulos, como por ejemplo **Virtual Pool 3**, **MDK 2** y **Evolva**.

El tiempo estaba de nuestro lado. Todavía faltaba bastante para la reunión con Activision, así que aprovechamos para visitar otros stands. Como estaba bastante cerca, nuestro primer objetivo fue **Ripcord Games**. Allá fuimos.

Gorkamorka

Los creadores de Spec Ops se internaron a fondo en el mundo Warhammer en esta experiencia interactiva, que combina elementos de combate RPG con carreras intensas, todo ambientado en el universo Warhammer 40.000.

Sacrifice

Uno de los juegos más impresionantes del stand de Interplay fue sin duda Sacrifice. Este juego, que combina a la perfección estrategia en tiempo real con acción y algún que otro elemento de los juegos de rol, tiene –como si fuera poco- unos gráficos que dejaban embobado a más de un distraído paseante. Si no dan crédito a mis palabras, moléstense en mirar alguna de las imágenes que acompañan estas líneas, y van a saber de lo que estoy hablando.

El juego está siendo desarrollado por Shiny Entertainment, los responsables de Messiah y MDK. Nuestra misión (si queremos aceptarla) es tomar el rol de un mago, que deberá rendir pleitesía a un dios, mientras batalla por la supremacía contra fieros oponentes.

La cantidad y calidad de criaturas que se pudieron ver en la beta de Sacrifice es realmente impresionante, más teniendo en cuenta que es posible generar enfrentamientos de decenas de estas criaturas, sin que por ello la velocidad del juego descienda estrepitosamente.

Con algo de suerte, podremos alabar a nuestros dioses en este próximo verano.



Oni

Spec Ops: Omega Squad

De las junglas de Tailandia a las frías planicies de la Antártida, los Boinas Verdes se adentran valientemente adonde el deber llama. Estaremos al mando de un escuadrón de soldados de los Estados Unidos, con armas reales, estrategias y tácticas empleadas por las fuerzas especiales.

También encontramos títulos como **Quest of the Blade Masters**, **M.O.U.T. 2025** y **Spec Ops Platinum**, un paquete que incluye Spec Ops, Spec Ops 2: Green Berets y todos los add-ons lanzados hasta el momento en una sola caja. También incluye un pack de 25 misiones nunca vistas.

Fer tratando de birlarle el arma al muñeco de Spec Ops.

Rápidamente, nos fuimos al West Hall (de paso veíamos las promotoras de Playboy / C-Net que se encontraban en el camino) para chequear el stand de **3DO**, justo atrás del monstruoso Sony, que presentaba su flamante PlayStation 2 (para más detalles, sírvanse chequear nuestra hermana Next Level).

Lo que vimos fue...



Heroes Chronicles

New World Computing presentó este nuevo capítulo de la epopeya Heroes, en donde jugaremos 4 episodios con un solo personaje, llamado Tarnum. Nuestra tarea será completar una serie de aventuras para poder ganarnos la redención de los dioses, recorriendo lugares tan distantes como los reinos del Agua y el Aire.

Legends of Might & Magic

No hay lugar a dudas, la forma de jugar ha cambiado con el advenimiento de Internet. En esta ocasión, New World Computing nos presenta Legends of M&M, un juego de rol con un nuevo engine completamente 3D y capacidades para varios jugadores (1 a 6 en modo cooperativo, hasta 16 en modo Deathmatch). Y lo más curioso de todo es que el juego utiliza una versión mejorada del engine de Monolith "LithTech", ya probada en títulos como Shogo.

Eso no es todo. También encontramos otros títulos de la franquicia **M&M: Warriors of Might & Magic**, y **Might & Magic 8**. ¡Una increíble profusión de magia!

10 minutos para las 2 de la tarde. Ya nos empezaba a picar el bicho del hambre, pero por lo que se veía, iba a ser un tanto dificultoso comer en lo que quedaba del tiempo en la expo. Primeramente, el puesto de comida quedaba un poco lejos. Segundo, teníamos que ir hasta **Activision**, en donde nos aguardaba una sorpresa que nos quitó las ganas de comer..



Heroes Chronicles



Legends of Might & Magic



Gorkamorka



Spec ops: Omega Squad

Return to Castle Wolfenstein



¿Cómo? ¿Wolfenstein? ¿Y tiene que ver algo con el viejo arcade de id Software? Después de recuperarnos de nuestra sorpresa inicial, nos acercamos al lugar donde la gente de Gray Matter Interactive Studios estaba mostrando esta joyita.

Todos sabemos que el solo mencionar el primer juego del maestro Carmack nos trae los mejores recuerdos. Por eso Gray Matter sabe que tiene un difícil trabajo entre manos, ya que no puede desilucionar a millones de seguidores en todo el mundo.

En Return to Castle Wolfenstein, asumiremos el rol de William J. "B.J" Blazkowicz, un agente secreto americano. Nuestro objetivo será detener el nefasto plan de Himmler, que pretende crear un ejército de super soldados nazi utilizando los más horribles experimentos genéticos. Lógicamente, a los nazis no les gusta demasiado nuestro plan, por lo que tendremos que poner todo un arsenal a nuestro favor para acabar con los engendros de Tercer Reich.

Si están entusiasmados, esperen a oir esto: ¿A que no saben el nombre del engine sobre el cual está realizado RTCW? Sí, ya sabemos, la pregunta era demasiado fácil... Quake III Arena.

Y lo mejor de todo es que id Software está monitoreando el trabajo de los desarrolladores, para que esta secuela sea lo más fiel al exitoso original.



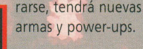
No hace falta comentar que el título contará con todas las capacidades Multiplayer. Sólo esperamos que cuente con algún tipo de modo cooperativo, para poder batallar con nuestros amigos las hordas de soldados mutantes.

Achtung!

Quake III: Team Arena

Que estén haciendo mucho dinero vendiendo la licencia de su famoso engine no significa que id Software piensa quedarse de brazos cruzados. Ni mucho menos. Ya se comentaba por los pasillos de E3 que Carmack está trabajando en el nuevo Quake, mientras sus esbirros desarrollan un nuevo pack de misiones para el aclamado Quake III Arena. Es la primera expansión que la compañía genera con su staff desde los Master Levels para Doom, así que se imaginarán la calidad del producto.

El pack incluirá nuevos modos de combate, y mapas diseñados específicamente para encuentros Tournament y por equipos.



Como era de esperarse, tendrá nuevas armas y power-ups.



Quake III: Team Arena

Dark Reign 2

La secuela de este juego estratégico está desarrollada con un nuevo engine completamente en 3D, que nos hace recordar bastante a Battlezone II. La gente de Pandemic Studios está realizando un trabajo espectacular, que el año pasado sólo mostraron a un grupo muy reducido de desarrolladores y prensa, pero que en esta expo estaba a la vista de todos, para que nos sorprendiéramos con sus increíbles gráficos.

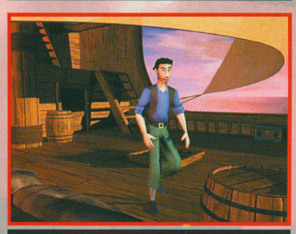


Legends of Might & Magic



Vampire: The Masquerade Redemption

Batman: Vehicle Adventure



G & G: Road to El Dorado

Vampire: The Masquerade Redemption

Ya hemos hablado de este juego, y sabemos que realmente promete. Lo que se vio en la expo no hizo otra cosa que confirmar que va por buen camino.

Activision también contaba con algunas naves Klingon bajo la manga, y presentó dos juegos basados en la popular franquicia: **Star Trek: Voyager Elite Force**, bajo el engine de Quake III Arena; y **Star Trek: Bridge Commander**, el primer simulador espacial que va a permitir a los jugadores controlar la acción desde fuera de la nave y el puente, y que incluirá las voces auténticas del Capitan Picard y el Comandante Data.

Debemos reconocer que estuvimos bastante tiempo hablando con la gente de Gray Matter, recordando viejos tiempos, mientras ellos bajaban soldaditos implacablemente, cuando se nos ocurrió mirar la hora... ¡Casi las tres de la tarde! Inmediatamente partimos hacia **Ubi Soft**, que tenía una buena cantidad de títulos para mostrarnos:

Batman: Vehicle Adventure

Ubi Soft ha firmado un acuerdo para tener al encapotado de la serie animada en este nuevo título, que nos pone al volante del batimóvil, con el cual deberemos perseguir por las calles de Ciudad Gótica a malhechores como Dos Caras, El Capitán Frío, El Pingüino y por supuesto el Guasón.

Gold and Glory: Road to El Dorado

Otro acuerdo; en esta ocasión con la gente de Dreamworks para desarrollar esta aventura gráfica 3D, basada en los hechos narrados en la película, que seguramente se estrenará en poco tiempo más por estos lares. En el juego representaremos a Tulio y Miguel, los dos protagonistas del film, y con ellos deberemos recorrer la mismísima España, internarnos en peligrosas selvas, hasta que por fin nos encontremos frente a las puertas de la misteriosa ciudad de El Dorado.

F1 Racing Championship

Un nuevo simulador de Fórmula 1, que incluye todas las características del reglamento oficial de 1999, y la nueva pista de Sepang en Malasia. Los gráficos se ven prometedores, y como si esto fuera poco los programadores han dicho que la inteligencia artificial de nuestros oponentes será más sofisticada que en anteriores ocasiones.

Stupid Invaders

Los amantes de las aventuras estarán de parabienes este año con Ubi Soft, ya que además de lanzar el título anteriormente mencionado, están preparando otra aventura gráfica en 3D, basada en la serie de dibujos animados Space Goofs, en la cual nos pondremos en la piel de cinco extraños alienígenas. Estos han tenido la desdicha de caer en el planeta Tierra, en donde los espera el Doctor Sakarine, que ¡oh! colecciona extraterrestres como hobby.

Gold & Glory: Road to El Dorado

Capitalism 2

El principal objetivo del juego será proporcionar al jugador la habilidad de poner en marcha, gestionar y tener éxito en los grandes negocios, simulando el manejo real de una gran compañía. O sea, el sueño de ser un pequeño Macri.

Además de estos atrapantes juegos, Ubi Soft nos hechizó con la promesa de un arcade basado en la nueva serie de TV de la señorita Pamela Anderson: **V.I.P.** Ciertamente, teníamos esperanzas de poder



Stupid Invaders

verla paseando sus redondeces por la expo, pero no pudo ser. Tal vez el próximo año. Y eso no fue todo, en el kit de prensa encontramos otros títulos prometedores, como **Peace Makers**, **Dragonriders: Chronicles of Pern**, **In Cold Blood** y **Ultimate Golf**.

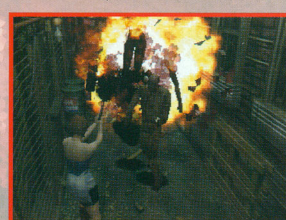
No bien salimos del stand de Ubi, nos encontramos frente a frente con la gente de **Capcom**, que nos tenía preparadas unas sorpresitas para PC:

Resident Evil 3

¡Sí amigos! La tercera parte de la saga del horror está siendo preparada para nuestras computers. Los que no hayan tenido la oportunidad de jugar el título en PlayStation, no deben perderse Resident Evil 3. Aunque es un poco más sencillo que sus predecesores, sigue teniendo una trama que pone los pelos de punta. Y lo mejor de todo es que el mini juego de los Mercenarios, que en la consola se habilita luego de terminar la aventura, en su versión para PC estará disponible desde el comienzo. Y si queremos alardear de nuestra habilidad, los más altos scores se podrán colocar en la página de Capcom.

Dino Crisis

Resident Evil con dinosaurios también se apresta a hincar sus garras en nuestras PC. La mecánica del juego es similar (podríamos decir idéntica) a la del juego de horror, pero en esta ocasión, en vez de enfrentarnos a legiones de lentos zombies, tendremos que vérnoslas con temibles reptiles, muy inteligentes y rápidos, por cierto.



Resident Evil 3



Dino Crisis



American McGee's ALice

Bueno, estábamos listos para partir al hotel. ¡Casi nos olvidábamos! Teníamos la fiesta de Blue Byte a las 6. Buena ocasión para comer algo, ya que nuestro estómago rugía por alimento. Hacia allí fuimos, a hacerle caso a nuestro sistema digestivo. ¡Mmmm!

Después de la fiesta, era tiempo de ir rumbeando hacia el hotel. El sábado era un día importante, ya que bien temprano nos íbamos a encontrar con la gente de Electronic Arts y Microsoft, dos grandes...

DIA 3

Ultimo día en la exposición, y se podría decir que en Los Angeles, ya que el domingo mismo estábamos saliendo bien temprano para Argentina, en donde nuestros compañeros de trabajo esperaban ansiosamente nuestra llegada. Después de todo, había un sinfín de cosas para ver, ¡y mucho que procesar! Pero no era tiempo de pensar en eso, ahora había que concentrarse en lo que iba a pasar por la expo, más teniendo en cuenta que el último día termina más temprano (a las 4 de la tarde), por lo que el tiempo escaseaba.

En esta ocasión, el café lo íbamos tomando a la carrera mientras nos dirigíamos al bus. Algunos de nuestros compañeros de hotel todavía estaban en las habitaciones, jugando con alguna consola matando el tiempo... ¿Cómo hacen para no estar nerviosos? Obviamente, el calor latinoamericano juega en contra, ya que para nosotros es todo un acontecimiento, y tal vez para los americanos es una exposición más... No, no creo.

Al acercarnos al lugar donde estacionaba el bus, aprovechamos para bajar y tomar unas cuantas fotografías de la entrada de la exposición. Había que aprovechar que el sitio de reunión de miles de personas no estaba demasiado poblado todavía. Inmediatamente se nos ocurrió una idea: ¿Y si aprovechábamos que aún no habíamos ingresado y nos mandábamos al estacionamiento que quedaba enfrente de la expo, donde Gathering of Developers realizaba su fiesta de nunca acabar? Cruzamos rápidamente la calle, y al traspasar las puertas nos dimos cuenta que GOD iba a una velocidad diferente que el resto de los expositores. Y era lógico, sus macabras celebraciones solían durar hasta pasada las 2 de la mañana, por lo que no había un alma en pie. Decidimos volver más tarde, después de nuestra visita a la gente de **Electronic Arts**...

American McGee's Alice

Esta versión oscura de Alicia en el País de las Maravillas viene de la mano de American McGee, un veterano diseñador de juegos, que ha sabido crear maravillas en el pasado. En esta ocasión, nos trae este arcade en tercera persona realizado con el engine de Quake III Arena, en donde Alicia deberá liberar a Wonderland de la dominación de la malvada y siniestra Reina de Corazones. El



Black & White

Need for Speed: Motor City

juego está siendo desarrollado por Rogue Entertainment, y estará disponible para fines de este año.

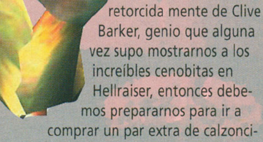
Black & White

Esperábamos ver algo más de Black & White que lo que la gente de Peter Molyneaux mostró en el stand de EA. Lamentablemente nos quedamos con las ganas. Es obvio que B&W todavía necesita mucho trabajo, pero sin lugar a dudas va por el buen camino.

La mecánica del juego es bien conocida por todos: Somos una deidad en un mundo que se adaptará a nuestros antojos, pudiendo crear gigantescas criaturas para combatir a otros pueblos (que controlan otras deidades), y de esta forma convertirnos en el dios supremo de nuestro mundo.

Clive Barker's: Undying

Si la trama de este juego salió de la retorcida mente de Clive Barker, genio que alguna vez supo mostrarnos a los increíbles cenobitas en Hellraiser, entonces debemos prepararnos para ir a comprar un par extra de calzoncillos, por que el miedo va a estar acechándonos por todas partes.



Clive Barker's: Undying

El juego está ambientado en 1920, y el protagonista, Magnus, deberá embarcarse en numerosas aventuras luchando contra extrañas criaturas que han sido atraídas por una maldición.

Command & Conquer Red Alert 2



De este juego hablamos en detalle en uno de los previews incluidos en este número, así que no vamos a extendernos demasiado. Lo único que podemos decir es que el título promete ser una maravilla estratégica que con algo de suerte estará con nosotros para esta navidad.

Command & Conquer Renegade

La franquicia C&C se vuelca en Renegade a la más pura acción 3D. En esta ocasión, en vez de comandar las tropas desde el cielo, estaremos en el campo de batalla, en el medio de la guerra, bajo la piel de Havoc,

Black & White



C&C: Red Alert 2

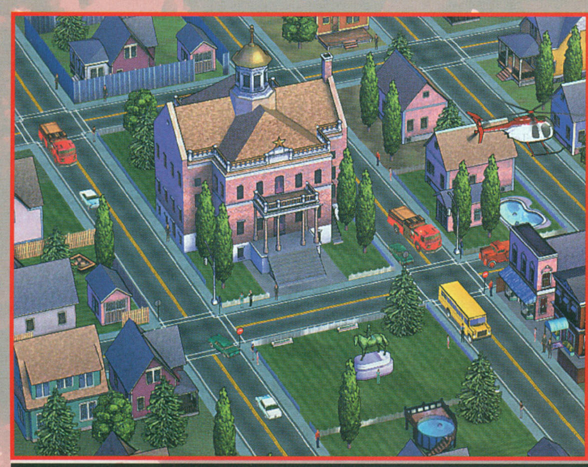


C&C: Renegade

un carismático héroe de acción listo para combatir en cualquier frente.

Need for Speed: Motor City

Los meses de desarrollo de este nuevo producto de la licencia NFS no han sido en vano, para ser sinceros quedamos bastante sorprendidos con la calidad gráfica del mismo, y lo mejor de todo es que la física de los autos va a la par. Seguramente los fanas de la saga (al igual que nosotros) no pueden esperar a que el título esté disponible. ¿La fecha de salida? Final de este año.



Simsville

Simsville

Mientras filmábamos algunos videos de los títulos mencionados anteriormente, sin querer nos topamos con Simsville, y la sorpresa hizo que presionáramos el botón de stop. Y no era para menos, ya que este nuevo simulador de Maxis es el primero en estar realizado íntegramente en 3D, y lo mejor de todo es que no se nota. Pero las ventajas de poder hacer un zoom más grande, o rotar el escenario a piaccere son notables.

El juego sigue en la línea de toda la familia Sim, pero las mejoras gráficas seguramente van a dar mucho que hablar. ¿Será éste otro éxito de Maxis? Creemos que sí.

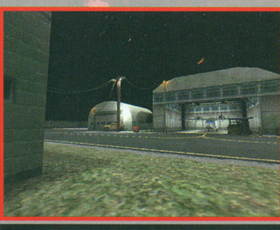
The Sims: Livin' Large

Esta será la expansión oficial de Los Sims, uno de los juegos más aclamados por el público durante este año. Principalmente contará con 5 nuevas carreras, entre las que podremos elegir ser músicos, hackers o periodistas, entre otras, además de nuevos estilos de decoración y arquitectónicos, como castillos o todo el glamour de Las Vegas. ¡Y si no tenemos cuidado, hasta podrán venir los aliens para llevarnos a una lejana galaxia!

The World Is Not Enough

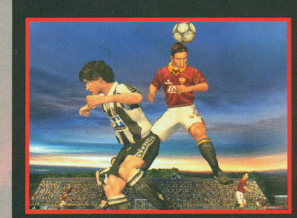
Bond, James Bond. Esta archiconocida frase se escuchaba por los parlantes del stand, mientras al agente secreto nos miraba de manera cómplice desde la pantalla gigante de Electronic Arts, como invitándonos a que miráramos lo que EA se traía entre manos para PC. Le hicimos caso a 007, y nos acercamos hasta los monitores. Lo que vimos fue un sensacional FPS potenciado por el engine de Quake III Arena (¡cuánta plata está haciendo Carmack!), que promete hacernos revivir los mejores momentos de la última película del agente británico con licencia para matar.

Después de tanta acción, tuvimos la necesidad de hacer un poco de vida al aire libre, algo de deporte... Así que hicimos jogging hasta el sector de EA Sports, en donde vislumbramos:



The World Is Not Enough

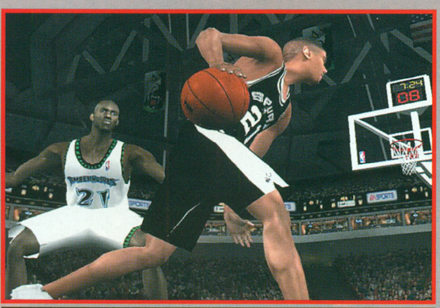
FIFA 2001

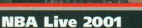


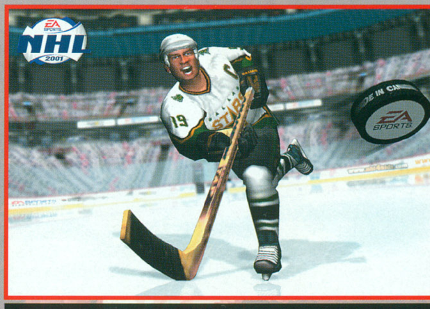
En la conferencia de prensa de Sony, que se realizó un día antes del comienzo de la expo, Electronic Arts presentó FIFA 2001 para PlayStation 2. Es sabido, por los comunicados de prensa de la empresa, que el juego también va a estar disponible para PC. Lo que aún no se sabe es si va a ser similar a nivel gráfico, o si la versión de la consola va a ser superior estéticamente. En las fotos que acompañan estas líneas pueden ver que el detalle en los jugadores es sencillamente asombroso, con una cantidad de polígonos que realmente asusta.

Los modos de juego, por lo que se pudo saber, van a ser cinco, incluyendo exhibición, en donde los jugadores pueden hacer un partido con su equipo favorito contra cualquier otro del mundo; el modo World Cup, para jugar en el mundial contra 46 equipos internacionales; U-23 World Championship, por si queremos enfrentarnos a los mejores equipos en el mundial Sub 23; el modo Liga, por si estamos de humor para elegir nuestro equipo favorito de Inglaterra, España, Alemania o Italia, jugando toda una temporada; y por último Entrenamiento, que nos permitirá practicar nuestras habilidades antes de enfrentarnos a los grandes equipos en los otros modos. El último modo es el indicado si queremos mejoras nuestros tiros de penal, de esquina, libres, o hasta un partido de práctica.






NBA Live 2001



NHL 2001

Madden NFL 2001

Aunque este deporte no tenga demasiados seguidores en la Argentina, es inmensamente popular en los Estados Unidos, y por ese motivo es uno de los platos fuertes de EA Sports para este año. Las mayores diferencias con respecto a sus antecesores las veremos en que en esta ocasión se han adicionado los entrenadores, que se ubican en los laterales de la cancha dando estrategias para cada equipo. También se han modificado los modelos de los jugadores, con visores, muñequeras y protectores, pero no de una manera generalizada, sino que se han colocado según el equipo de los verdaderos jugadores de la NFL.

NBA Live 2001

Hay tantos cambios y mejoras en NBA Live 2001 que necesitaríamos un hoja para mencionarlos. Pero vamos a tratar de ser breves, diciendo que los modelos de los jugadores tienen más polígonos y se ha utilizado la tecnología cyberscan para conseguir que las cabezas de los jugadores sean increíblemente detalladas. Además, podremos ver a los entrenadores realizando los más variados gestos (algunos bastante criticables, por cierto), animando a los jugadores dentro de la cancha.

NHL 2001

Al igual que sus hermanos, la franquicia NHL también ha sufrido varios cambios estéticos y funcionales, como por ejemplo la adición de los equipos Columbus Blue Jacket y Minnesota Wild, 20 equipos internacionales (incluyendo Ucrania y Latvia), hacer nuestro propio equipo con el editor de camisetas, importando nuestro logo, y hasta modificando la ciudad y el nombre de nuestros "pollos". Al igual que el año pasado, existe la posibilidad de importar nuestra cara para luego colocársela a cualquier jugador.

En nuestra recorrida por los vestuarios, encontramos el nuevo **Tiger Woods PGA Tour 2001** y **Triple Play 2001**. Y aún nos faltaba ver otra maravilla... **Ultima Online 2**.

¡Uf! ¡Qué cantidad de títulos tiene Electronic Arts para este 2000! Y lo mejor de

Ultima Online 2

Origin fueron prácticamente los pioneros en esto de los juegos en línea. Como todos los adelantados, fueron los que tuvieron más inconvenientes al momento de establecer su gran comunidad por Internet, recibiendo innumerables críticas... Pero el tiempo les dio la razón y en la actualidad comienzan a surgir conceptos similares por parte de otras compañías, como por ejemplo Everquest.

Ahora Origin siente que es tiempo de recuperar lo que le pertenece, y se encuentra desarrollando un nuevo RPG en línea, que por el momento se conoce como Ultima Online 2. Como pueden apreciar en la foto, el título está íntegramente realizado en 3D, y se han capturado infinidad de movimientos para que de esta forma el desplazamiento de las criaturas en el nuevo mundo (mezcla de magia y tecnología) sea realmente increíble.

El proyecto todavía tiene mucho camino por recorrer, pero promete ser uno de los títulos por los cuales vamos a gastar mucho dinero en teléfono...






NHL 2001

todo es que la mayoría de ellos tienen pasta de ganadores, como la mayoría de las cosas que esta empresa genera. Habrá que esperar para ver los resultados. Se iba haciendo el momento de partir hacia el stand de Microsoft, pero antes queríamos chequear lo que la gente de **Codemasters** estaba presentando:


Un momento de relax...

Insane
Según el comunicado de prensa de Codemasters, Insane es un arcade de carre-ras 4x4 especialmente diseñado para jugar en Internet o una LAN, poniendo a los jugadores detrás del volante de varios tipos de vehículos todo terreno, incluyendo jeeps, camiones e incluso vehículos militares, todos con un manejo realista.

Music 2000
Este juego, que ha sido trasladado a la PC luego de su éxito en PlayStation, nos permite crear canciones en pocos pasos y con una increíble sencillez, y hasta permite a dos jugadores unirse en una zapada simultánea a través de Internet.

Colin McRae Rally 2.0
Codemasters puso a más de 40 personas a trabajar en este juego, así que ya sabés, si te gusta el Rally, o sencillamente recorrer las más dificultosas carreteras, este juego va a ser para vos.


Insane

El reloj no perdonaba. Ya nos ibamos acercando al mediodía, y nuestra reunión con Microsoft se acercaba. Sólo unos metros (y una cantidad considerable de gente) nos separaba de nuestro objetivo. Allá fuimos...

Nos esperaba gente de **Microsoft** Argentina, que organizó para la prensa de nuestro país una reunión con algunos de los desarrolladores, que nos mostraron parte del hardware que tienen planeado sacar este año (lo pueden ver en la sección correspondiente) y los nuevos títulos de la empresa para lo que resta del 2000:

Crimson Skies
Olvídense de las leyes de la física, o los modelos detallados de los aviones de la Segunda Guerra Mundial; esto es Crimson Skies, una fantasía en donde las más bizarras máquinas tomarán altura para debatirse por saber quién es el señor de los cielos.

Pero tengan cuidado, que detrás de toda esta acción hay una muy interesante historia, y esto se debe a que los responsables de la misma son los que crearon el universo Battletech. Para poder introducirnos en ella sólo hay que imaginarse que los Estados Unidos ya no son tan unidos en 1937, y las mayores transacciones comerciales se realizan por aire. Como es lógico, los piratas aéreos (nosotros somos uno) abundan, un escenario ideal para pilotos aventurados que busquen ganar dinero –y fama- rápido.

Combat Flight Simulator 2: WWII Pacific Theater
La segunda entrega del simulador de combate de Microsoft llegará a fines de este año, en esta ocasión bajo el teatro de operaciones entre 1941 y 1943, pudiendo volar tanto para los japoneses como para los americanos.

Age of Empires II: The Conquerors Expansion
No hay dudas, a Microsoft le gustan los


Collin McRae Rally 2.0


Crimson Skies

Mechwarrior 4

Para este nuevo capítulo en la saga de los robots que pesan quichicientas toneladas, se han reunido dos potencias: Jordan Weisman y FASA Interactive, responsables de la creación del universo Battletech y el primer juego Mechwarrior. Algo ya habíamos comentado del juego en una reciente galería de imágenes, y por lo que se pudo ver en la demostración que nos hicieron a puertas cerradas, el juego tiene una importante cantidad de efectos especiales que van a dejar con la boca abierta a más de uno.

Para los fanáticos del sensacional mundo Battletech, los desarrolladores planean introducir 7 nuevos mechs, nunca vistos hasta el momento, equipados con algunos chiches que también serán una novedad.

Lamentablemente, lo que vimos en





cuanto a las texturas y los nuevos terrenos no sorprendió demasiado, pero sabemos bien que todo va a estar listo para cuando el juego esté disponible, o sea a fin de año (con viento a favor).

nombres grandes, especialmente cuando están hablando de una expansión. En este caso nos referimos al add-on para uno de los juegos estratégicos más reconocidos: Age of Empires II: The Age of Kings.

Conquerors incluye cinco civilizaciones adicionales (Hunos, Españoles, Coreanos, Aztecas y Mayas), 11 nuevas unidades de combate, 4 campañas (Atila el Huno, El Cid, Montezuma y Batallas de los Conquistadores), más 25 nuevas tecnologías, incluyendo una única para cada una de las



AOEII: The Conquerors Exp.

18 civilizaciones.

Freelancer

Es el ocaso del siglo treinta. La primera Guerra Solar ha concluido, y las Cuatro Casas de la Humanidad dominan el espacio conocido. La Tierra, y sus inhabitables mundos del sistema solar son un recuerdo lejano, recordándonos silenciosamente el apetito de la humanidad por la autodestrucción. Ahora, con la llegada de la Era de la Conquista, la humanidad ha comenzado a enfocarse en los esfuerzos para expandirse a los mundos de la frontera.

Este será el escenario para nuestro protagonista, que deberá recorrer el vasto espacio para comerciar con extraños o aceptando misiones por dinero, para luego poder reparar o mejorar la nave con la que surca el más negro de los mares.

Metal Gear Solid

La conversión a PC de uno de los juegos más importantes para PlayStation está próxima a completarse. En Septiembre de este año podremos disfrutar de las aventuras de Solid Snake, un veterano retirado de las Fuerzas Especiales, que es llamado para eliminar la amenaza terrorista que se ha infiltrado en una base secreta de armas en Alaska, y que pretende lanzar un desvastador ataque nuclear a menos que sus demandas sean cumplidas en 24 horas.

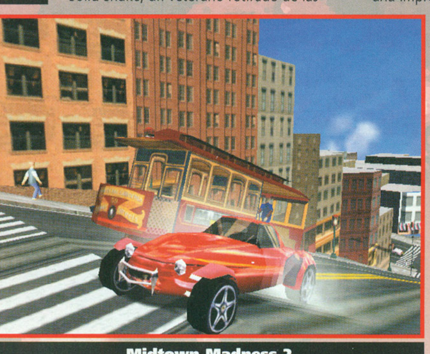


Metal Gear Solid

Pura acción y adrenalina que sencillamente no pueden dejar pasar.

Midtown Madness 2

¿Se cansaron de recorrer Chicago? ¿Saben adónde queda hasta la última fiambrería? Bueno, ahora, con Midtown Madness 2, van a tener mucho más para recorrer en Londres y San Francisco, con los 9 nuevos vehículos que se incorporan, incluyendo un taxi londinense o un gigantesco camión de bomberos. Y como si esto no alcanzara, Microsoft promete mejorar la física de los automóviles y el daño de los mismos.



Midtown Madness 2

Microsoft también presentó en su stand una impresionante línea de títulos, que incluía a **Microsoft Golf 2001 Edition**, **Links 2001**, **Loose Cannon**, **Mech Commander 2**, **Motocross Madness 2** y **Train Simulator**. Como pueden ver, una muestra imponente.

Aprovechamos que no era demasiado tarde, y cumpliendo con lo prometido, nos cruzamos al estacionamiento donde se desarrollaba la presentación de productos de **Gathering of Developers**. A esa altura de la tarde, la cosa se iba poniendo caliente, y la cerveza empezaba a



Rune

distribuirse entre los concurrentes (previa identificación y prueba de ser mayor de 21 años en la puerta). Nos metimos a un autocine ambulante que presentaba un video con los avances de los juegos, haciendo un esfuerzo por no ver a las compañeras de Duke Nukem, que mostraban que no hace falta tener músculos para hacer temblar a un hombre, mientras Mike Wilson (CEO de GOD) bailaba disfrazado de mujer con varios enanitos emulando a los integrantes de KISS. Algo digno de ver...

KISS Psycho Circus: The Nightmare Child

El año pasado estuvimos en el trailer de los desarrolladores del título, y algo se pudo ver. En esta ocasión, el trabajo se vio más acabado, con algunos enemigos recibiendo una tunda de torneo, más la inclusión de la música de la legendaria banda de rock, que hace (por lo menos a los que tienen el CD) que se pongan los pelos de la nuca de punta. Realmente no sabemos si el juego va a ser una maravilla o no, ¿pero quién no quiso estar alguna vez en su vida, por lo menos por unos segundos, en las botas de alguno de los integrantes de KISS?

Max Payne

Remedy Entertainment nos tiene sufriendo hace incontables centurias con la próxima aparición de este arcade, que promete ser una recontramaravilla... Y los años pasan y los videos también, y al final de todos ellos se repite la misma leyenda: "When it's done" (Cuando esté terminado). La pregunta del millón es: ¿Cuándo? ¡Por favor Remedy, tenenos piedad, que cada vez que sacás una foto se ve mejor que las anteriores, y la espera se hace insoportable! La imagen que mostramos junto a estas líneas puede explicar en parte el motivo de nuestra angustia: El detalle que tienen los personajes es sencillamente es-pec-ta-cu-lar. Ni hablar de los saltitos que hace Max, bien al estilo Matrix.



4x4 Evolution

Lo bueno de Gathering of Developers es que no agrupa a un millar de locos, sino que tiene espacio para diferentes compañías y juegos de los más variados géneros. Como por ejemplo este 4x4 Evolution, muy bien realizado por Terminal Reality. El nombre lo dice todo: Correr como un desaforado con estas camionetas que son un sueño. Además, los gráficos del título son impecables.

Rune

Human Head Studios, en una sociedad con Epic Games, presentó Rune -un juego de acción 3D basado en la mitología de los vikingos. En Rune seremos Ragnar, un joven guerrero que está por convertirse en hombre, ganando su lugar junto a su padre como guerrero de su villa. El engine utilizado por Human Heads es una versión modificada de Unreal.

Heavy Metal F.A.K.K. 2

Otro que viene prometiendo hace rato. Este está realizado con el archifamoso engine de Quake III Arena, pero Ritual prefirió generar el arcade con una perspectiva en tercera persona. La historia, -bastante bizarra, por cierto- está sacada de las páginas de la revista Heavy Metal, que supiera ser famosa en una época con una conocida película semi-erótica de dibujos animados.

Blair Witch Series

Parece mentira, pero antes que pudieramos decir nada, Terminal Reality sacó de la galera su engine, que utilizó para Nocturne, y se puso a desarrollar tres (sí, leyeron bien) títulos basados en la enigmática película The Blair Witch Project. Que quieren que les digamos, no creemos que los juegos sean menos misteriosos que la película... Y seguramente van a salir más plata.



KISS Psycho Circus

Mientras recorríamos el estacionamiento, observando como locos a las niñas que bailoteaban casi poseídas por la música de la banda de turno (había un escenario para tal fin), nos metimos a los trailers que circundaban el centro del lugar, y vimos otras cositas que GOD tenía preparadas: **Tropico**, **Kingdom Under Fire**, **Fly! 2** y **Shadowbane**.

Ya estábamos afuera, y eran casi las cuatro de la tarde. Muchos de las empresas comenzaban a juntar sus cosas, apagando los monitores... Como no queríamos quedarnos con esa imagen en nuestras cabezas, apilamos los bolsos en un rincón, nos sacamos la credencial y bailamos la danza guerrera junto a Mike Wilson y compañía, que seguían con una fiesta que nunca debería terminar...

Después nos quedaba el viaje de regreso (17 horas entre vuelo y escalas, toda una prueba de aguante), ¡y contar a nuestros amigos la inolvidable experiencia!



¡Qué winner este Duke!

HARDWARE

No todo en la expo fue juegos, las empresas de hardware suelen decir presente todos los años, aunque obviamente con una menor convocatoria y despliegue mediático, tal vez exceptuando el caso de **Microsoft** (que tiene día a día una librería de títulos que va creciendo en cantidad y calidad), que matando dos pájaros de un tiro presentó su amplia línea de periféricos:



Microsoft Sidewinder Strategic Commander

Sidewinder Game Voice

No bien ingresamos a la oficina en donde la gente de Microsoft nos iba a mostrar sus nuevos productos, nos llamó poderosamente la atención un nuevo accesorio: El Microsoft Sidewinder Game Voice. Este nuevo aparatejo, compuesto de una unidad de control y un auricular con micrófono, va a permitir a los jugadores comunicarse dentro de los juegos multiplayer en una red LAN o por Internet, y tomar ventaja de activar ciertos comandos dentro de los juegos gracias a la voz.

Microsoft Sidewinder Force Feedback 2

La unidad de control posee ocho botones, con los que los usuarios podrán comunicarse, según su elección, con algún miembro de su equipo o la totalidad del mismo, y si lo desean también con el equipo contrario (de vez en cuando viene bien algún insulto para desmoralizar al oponente).

¿El volúmen de los misiles que nos pasan por la cabeza es demasiado alto? Por primera vez, la misma unidad permite controlar el sonido con una simple perilla, para no tener que andar saliendo del juego y toquetear los seteos de Windows.

El Sidewinder Game Voice permitirá la comunicación de hasta 64 jugadores de manera simultánea, un número realmente holgado y que es muy probable no encontremos en una misma sesión.



Microsoft Sidewinder Game Voice

Sidewinder Strategic Commander

Si sos fanático de los juegos estratégicos, este periférico va a ser para vos. Diseñado específicamente para este género, sería la mezcla exacta entre un mouse, un teclado y algo de un joystick.

El extraño chiche fue diseñado gracias a la inventiva de uno de los empleados de Microsoft, que para jugar a Age of Empires tuvo la brillante idea de pegar un gamepad con cinta adhesiva a su mesa, y programando los botones del mismo, hizo del joystick y el mouse una combinación imbatible, convirtiéndose en pocas semanas en un imparable ganador.

Tiene 6 botones programables, que junto con tres botones modificadores y un switch de también tres posiciones, permiten hasta 72 combinaciones de teclas, ideal para los complejos comandos de este tipo de juegos.

Pero esto no es todo: Strategic Commander también facilita el movimiento de la cámara dentro del mapa, ya que hace las veces de mouse. Esto no significa que debamos prescindir de nuestro querido teclado o ratón: Estos también se pueden usar, si les alcanzan las manos...

Sidewinder Force Feedback 2

El tercer periférico que Microsoft nos mostró fue el nuevo Sidewinder Force Feedback, que tiene algunas mejoras con respecto a su antecesor, como por ejemplo el peso mejor distribuido en la base, un nuevo control de throttle (adiós al dial de radio) y botones programables.

Otro que nos sorprendió bastante fue **Creative Labs**, que presentó un nuevo juguetito que fue la delicia de todos los que pasaban por el stand de la compañía:

Nomad Jukebox

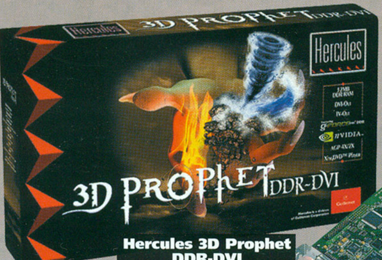
Al acercarnos a la mesa en donde se encontraba el Nomad Jukebox, pensamos: ¿Creative sacando un CD-Player? ¡Ah! Es un MP3 Player pero que lee compacts con los archivos... Equivocación. El aparato no se abría, ya que no se podía poner un CD dentro. El secreto estaba en lo que era... Un reproductor con una capacidad de 6 GB, para poder almacenar en el mismo algo así como 150 CD's o 2600 horas de grabación... Una barbaridad difícil de imaginarse. Y como si fuera poco, este bicho incorpora un procesador de señal digital en tiempo real, lo que le da una calidad envidiable. Así que vayan preparando su colección de CDs para un deleite sin fin...



Creative Nomad Jukebox

Nomad II MG

De este aparatejo ya hablamos anteriormente en la sección de Hardware, así que seguramente todos lo conocen. Este repro-



Hercules 3D Prophet DDR-DVI

ductor incorpora grabación de voz y radio FM, más 64 MB de Memoria Flash, y un slot para colocar memoria adicional, en el caso de que queramos alcanzar los 128 MB, o 2 horas de música.

Ah! El funcionamiento del MG y el Nomad II son idénticos, la única diferencia reside en la carcasa, que es de Magnesio (para una mejor durabilidad).

A veces las grandes novedades vienen de la mano de compañías no tan conocidas, como es el caso de **Cybiko**, que nos sorprendió con:

Cybiko Wireless Inter-Tainment

Sí ya sabemos, el nombre parece no ser demasiado atractivo. Pero no se dejen engañar, ya que este periférico, mezcla de un Game-Boy y una Palm Pilot, tiene gran potencial para el mercado joven, especialmente en los Estados Unidos y Japón.

La magia del sistema radica en la incontable cantidad de aplicaciones que puede correr, como por ejemplo juegos (bajándolos de la página de la compañía) para uno o varios jugadores, que se pueden conectar de manera inalámbrica; editores gráficos, libretas de direcciones y teléfonos, editores de textos, relojes alarma, calculadoras, diccionarios (español-inglés y viceversa), y muchísimas cosas más.

Cybiko Wireless Inter-Tainment

Pero si esto no les parece suficiente, como pueden ver en la foto de esta página, el sistema incorpora un pequeño teclado, lo que permite chatear con nuestros amigos (hasta 999 al mismo tiempo), buscándolos en una red inalámbrica, que se extiende a medida de que haya más usuarios del sistema. Y si lo nuestro es Internet, también podemos conectar el aparato a la PC, transfiriendo mensajes que hayamos escrito en esta sensacional agenda, como también bajar los últimos programas y juegos.



JamP3

Habrá que ver cuál es la respuesta del público americano a este sensacional aparatito de Cybiko, pero que promete, promete...

Muy cerca de Cybiko estaba la gente de **Guillemot**, presentando:

Hercules 3D Prophet DDR-DVI

Las compañías de hardware son expertas en crear los nombres más fantásticos para sus productos... Si no me creen, miren estas dos hojas y van a ver que no miento.

Guillemot tampoco se queda atrás con la nueva 3D Prophet DDR-DVI, que como podrán imaginarse, incorpora el chip de nVIDIA GeForce 256 DDR, más una salida DVI, para monitores chatos y proyectores de LVD.

La placa tiene 32 MB de DDR RAM, y como es obvio, está optimizada para reproducción de DVD.

Otra compañía que mostraba, al igual que Cybiko, algunos periféricos de lo más divertidos era **KB Gear Interactive**, con su línea Jam:

JamP3

Este reproductor MP3 no tiene demasiadas características, como sus pares de Creative o Diamond, pero los aventaja enormemente en el precio, ya que en los Estados Unidos no va a sobrepasar los 100 dólares.

Viene con 16 MB de RAM interna, algo que se entiende por el precio base del producto, pero esta memoria puede expandirse con un slot estándar multimedia. Además se conecta a la PC vía USB, lo que facilita la transmisión de las canciones al reproductor.

Jam-It

El Jam-It es un mezclador digital de sonido, que al utilizarse con el software que lo acompaña, puede realizar efectos en nuestra voz luego de grabarla, como por ejemplo hacer que suene como si estuviéramos debajo del agua, o en una cámara con eco.

La memoria de Jam-It posibilita la grabación de 4 minutos de audio; no es demasiado pero se entiende que el aparatito está pensado para chicos, ya que luego de grabar la voz el software permite colocar nuestra obra maestra en Internet, para compartirla con otros usuarios.

Por último, nos pegamos una vuelta por el stand de **Thrustmaster**, que estaba junto al de Guillemot, para aprovechar y sacarnos una foto con las promotoras (la pueden ver cuatro páginas atrás), y ver los productos que presentaban este año en la expo:

La lista es bastante impresionante: Tenía los volantes **Nascar Pro Digital 2** y **Nascar Charger 2**, los joysticks **Top Gun Afterburner** y **Afterburner Force Feedback**, más **Top Gun Fox 2** y **Fox 2 Pro** (que tiene conexión USB y rotación de la palanca), más los gamepads **Firestorm Digital y Dual Analog**, y **Firestorm Dual Power**, con vibración y Force Feedback, sin necesidad de baterías.

REVIEWS

LA MAS COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS JUEGOS QUE YA ESTAN A LA VENTA

XTREME PC SISTEMA DE PROMEDIOS

100% al 90% CLASICO
Cualquier juego que sobrepase el 90%, es un clásico instantáneamente. Los gráficos, el sonido y la forma de juego son casi perfectos. Recomendamos todos los que estén en esta categoría como compra segura y sin riesgos.

89% al 80% EXCELENTE
Estos son excelentes juegos y de gran calidad. No llegan a la categoría de clásico porque tienen alguna deficiencia en un área específica.

79% al 70% MUY BUENO
Estos son muy buenos juegos, pero que contienen alguna falla. Aún así son invaluables para los seguidores del género, y siguen siendo muy recomendables.

69% al 60% BUENO
Un juego para pasar el rato, con algunas fallas importantes. Si no hay otra cosa...

59% al 50% REGULAR
Algo que definitivamente tiene que venir en forma de regalo, caso contrario no justificaría el gasto.

49% al 40% MALO
Si un juego ha entrado en esta categoría, las deficiencias que posee son muy grandes. Sólo alguna virtud, que habría que buscarle detenidamente, no lo hace caer al siguiente promedio...

39% al 0% MUY MALO
Que se puede decir... ¡No vale la pena gastar ni una mirada a la caja en el estante! Definitivamente no saqués un peso del bolsillo para adquirir este lamentable juego. Mirá que te avisamos...

LOS ELEGIDOS DEL MES DE XTREME PC

Enemy Engaged	93%
Starlancer	94%

PREMIO X XTREME

Estos son los juegos que este mes se merecen el PREMIO XTREME.
¿Qué es el PREMIO XTREME? Es la mención que reciben los títulos que alcanzan una puntuación del 90% o más, ubicándose automáticamente dentro de la categoría de los clásicos.

PROMEDIO 89%

FICHA TECNICA

COMPAÑIA / DISTRIBUCIÓN: Microsoft / Microsoft Corporation
INTERNET: www.microsoft.com/games/allegiance
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, 270 MB libres en el disco rígido, placa de sonido, aceleradora 3D, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Via LAN o Internet: Hasta 6 equipos con una máximo de 15 jugado c/u.

Allegiance



Un Homeworld en donde cada nave es un jugador

Por Pablo Balut

En Allegiance podemos pilotear y adaptar a nuestro gusto una gran cantidad de naves, desde pequeños exploradoras y poderosos interceptores hasta gigantescos cruceros de batalla. También tenemos la posibilidad de elegir nuestro rol dentro del combate; podemos ser piloto, artillero en las torretas o comandante. Cientos de jugadores pueden combatir un interesante modo cooperativo con gran cantidad de elementos estratégicos que enriquecen el juego, control para el comandante en un mapa estratégico, envío de ordenes directas y desarrollo de nuevas tecnologías. Planetas, novas, nebulosas, agujeros negros y asteroides son parte de la escenografía en la que nos encontraremos sumergidos.

Simulación + Estrategia en tiempo real + Multiplayer

Allegiance es un espectacular juego online que mezcla simulación de combate espacial con elementos de comando y planificación, típicos de los juegos de estrategia en tiempo real (RTS). Si bien Allegiance es un buen simulador, el fuerte de este juego se centra en los aspectos estratégicos. Debemos recoger recursos para construir más naves, expandir nuestro territorio, desarrollar nuevas tecnologías y cuidar nuestras naves mineras. También desplegar sondas y torres de defensa para impedir las incursiones enemigas. Dispondremos de exploradores para reconocimiento, cazas para controlar el espacio, interceptores para defender nuestras instalaciones y bombarderos para atacar bases enemigas. Algunas naves son capaces de ponerse invisibles a los radares enemigos, mientras no usen sus armas, brindando información importante para los planes de ataque y defensa.



Es importante aclarar que el juego es exclusivamente para jugar en modo Multiplayer. La falta de una campaña para jugar en modo Single Player nos demuestra la gran dife-rencia entre Allegiance y todos los demás simuladores de combate espacial. La estrategia en tiempo real y la coopera-ción entre los pilotos, artilleros y el comandante de un bando son el eje central de Allegiance, y aunque en un principio puede resultar bastante complicado aprender, vale la pena intentar el desafío.



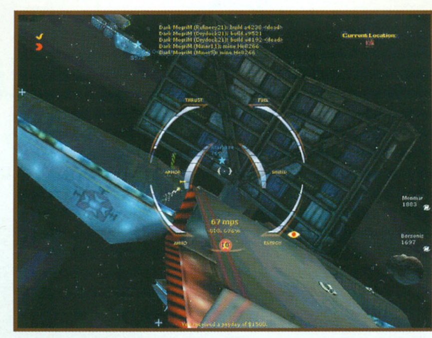


Los roles

Dentro de una batalla podemos asumir varios roles. Alguien tendrá que coordinar los movimientos sobre el transcurso de la batalla: el comandante que ve la acción a través de un mapa táctico, generado usando el engine 3D. El comandante puede acercarse a una nave individualmente o saltar por todo el frente de batalla viendo los distintos combates que suceden al mismo tiempo, pero su papel esencial es el de supervisar la batalla, darle órdenes a los pilotos y tomar decisiones estratégicas. Un buen líder debe conocer y familiarizarce con toda la tecnología para poder romper las defensas enemigas y detener sus ataques. Puede darle órdenes a una nave para que defienda una estación minera o preparar y dirigir un ataque contra instalaciones enemigas. Mientras tanto, los pilotos, con solo activar su auto-pilot, dirigirán la nave hacia el lugar ordenado por el comandante. Los Pilotos pueden optar por ignorar las órdenes de su superior, pero después de eso nuestros com-

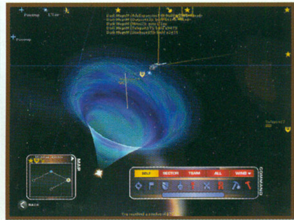


pañeros de equipos seguramente nos considerarán como un traidor, y ya sabemos lo que les pasa a los traidores. De todas manera, si la orden del comandante nos parece desacertada podemos ignorarla fácilmente. Para el jugador que esté desempeñando el papel del comandante, Allegiance resultará como cualquier juego de estrategia en tiempo real. ¡Solo que las unidades pueden llegar a tomar sus propias decisiones! Disponer de buenos pilotos es importante para ganar una batalla, pero si no tenemos un muy buen comandante, pensemos en cambiar de bando o morir dignamente. Así como un jugador se decide a ser el líder, otro puede optar por ser el inversionista del equipo. Este supervisará de qué manera vamos a gastar los recursos destinados a nuevas armas y tecnologías. Pero, como no somos unos cobardes y sangre de guerrero corre por nuestras venas, seguramente terminaremos en la batalla como piloto. Así podremos elegir desde una pequeña y ágil nave exploradora hasta una pesada y mortífera nave









capital. Como el juego simula la inercia del espacio, cambiar la velocidad y dirección puede ser dificultoso y se hace de manera más o menos gradual dependiendo de la agilidad de nuestra nave. Una vez que aprendamos a controlarla podremos usar la inercia en nuetro beneficio. ¡Otro de los roles que podemos ocupar es el del siempre sufrido artillero, así podemos ubicarnos en las torretas de alguna nave capital y al mejor estilo Star Wars podemos emular a Luck y Han y derribar unos cuantos enemigos!

Otros detalles

El engine 3D de Allegiance es muy bueno. Las naves están bien diseñadas, son atractivas, originales y tienen gran cantidad de detalles. Al escenario no le faltan adornos: constelaciones gaseosas de colores brillantes, gran cantidad de estrellas en los fondos, efectos de iluminación en los soles, asteroides gigantes y mucho, mucho más. Las explosiones son bastante buenas aunque los efectos visuales de las armas no son comparables a los de Freespace (los misiles no tienen la calidad de sus competidores y las otras armas parecen un poco viejas). Si nosotros hacemos de servidor, podemos personalizar las reglas de la partida. Podemos decidir hasta cuantos jugadores admitiremos, de cuántas vidas dispondrá cada uno, cuántos equipos jugarán y restringir el nivel de los jugadores. Las reglas del juego son flexibles y hacen que cada combate sea una experiencia distinta.

Además del modo Space Combat Simulation Game, Allegiance también puede ser jugado en modo Deathmach y Capture The Flag, pero puede resultar un desperdicio. Una opción interesante es ingresar a la Microsoft Gaming Zone, en donde podemos jugar un mes gratis para luego sí, abonar un diezmo mensual para seguir participando en los gigantescos combates. Ahora bien, si no disponemos de una buena conexión a Internet (cablemódem, por ejemplo) o no podemos montar una LAN con al menos 6 computadoras... en fin, juguemos Deathmach, aunque perderemos todos los elementos de estrategia y el juego se tornará monótono.

Allegiance es un juego bastante complicado y que puede llevarnos bastante tiempo aprender a jugar. Pero justamente esa sofisticación, mezclada con una tan buena dosis de acción, hacen de este título uno único y atractivo.



XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un simulador multiplayer de combate y estrategia espacial.
LO QUE SI: Uno de los mejores juegos en modo multiplayer de los últimos tiempos.
LO QUE NO: Se necesita gran cantidad de jugadores para disfrutarlo como se merece.

89%

¡Resolución de 640x480!

¡Llévese la experiencia de Creative Labs!

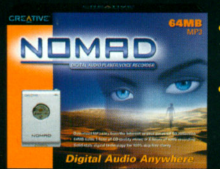
Tome fotos de su familia y amigos

¡De la PC al bolsillo, estos productos lo hacen todo!

Destáquese de la multitud, desconéctese y suelte su creatividad con esta versátil cámara e innovador reproductor MP3 para la PC. La cámara Video WebCam Go! le permite mantener contacto con su familia y hacer videoconferencias o videocaptura donde usted lo desee. El Nomad, con sus 64MB de memoria, tiene más de una hora de capacidad de MP3s y además radio FM y grabador de voz, para una experiencia de música digital sin igual. Por fin usted puede disfrutar de la emoción de los productos de Creative Labs en cualquier lugar.



Tome fotos de sus viajes



- Eleve la música de Internet a otro nivel con Environmental Audio®
- Más de una hora de música MP3, radio FM y grabador de voz



- Cree sus propios CDs de música y CD-ROMs de sus fotos fácil y rápidamente
- Almacena 650MB en sólo 9 minutos
- Ideal para copias de seguridad

LA DIFERENCIA TE SORPRENDERA

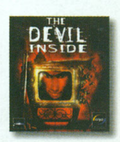


WWW.CREATIVE.COM/AM-LATINA/

CompuCompras • CompuMundo • Falabella • Garbarino • Jumbo • Musimundo • Supermercados Libertad

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Gamesquad / Cryo Interactive
INTERNET: www.cryo-interactive.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 233 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 8x, placa de sonido, 125 MB libres de espacio en disco rígido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.



The Devil Inside

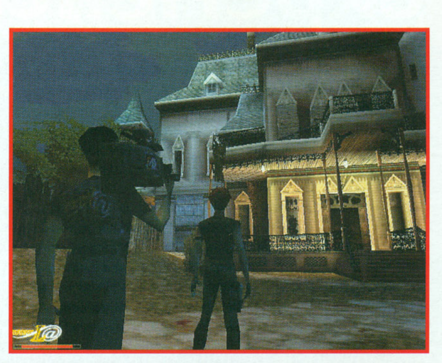
Carrera contra la muerte... con un toque de Resident Evil

Por Mariano Firpo

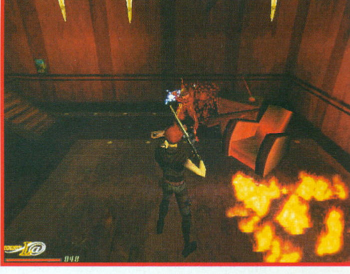
Hace mucho tiempo, en Alone in the Dark, el miedo y la tensión se podían respirar en el aire mientras nuestro personaje se adentraba en las habitaciones de una de las mansiones embrujadas más "queridas" del mundo. El juego marcó un antes y un después en juegos de terror. La francesa Cryo vislumbró aquella minúscula luz del pasado y abordó otra vez el tema con el inesperado The Devil Inside.

Nos situamos en una California alternativa, en donde interpretamos el papel de Dave Ackland, un joven ex policía y ahora reportero de lo paranormal. Dave trabaja para un extraño programa de televisión, cuyo anfitrión es un tipo con mucho aire al viejo Lance Boyle de Megarace que se hace llamar Jack T. Ripper (Jack el destripador). Sus televidentes disfrutan de las cosas más bizarras imaginables, y aplauden o abuchean las acciones que ven en las enormes pantallas del estudio.

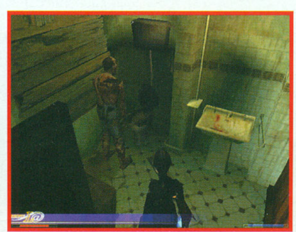
La principal característica consiste en las excelentes cámaras y movimientos que acompañan a Dave. Lo más gracioso es que mientras combatimos y disfrutamos las diferentes desventuras de Dave, desde una perspectiva en tercera persona, un camarógrafo nos sigue a pocos metros brindando un plano a lo "The Blair Witch Project", para hacer las cosas aún más excitantes. La imagen se distorsiona de vez en cuando dando la sensación de que nos encontramos viendo una filmación. El conjunto tiene mucho ambiente.



La primera misión consiste en adentrarnos en una siniestra residencia, donde extraños hechos se suceden mientras recorremos los jardines de la mansión. Zombies surgen del piso he intentan devorarnos mientras que algunos policías disparan frenéticamente en la dirección de lo que parecería ser una viejita inofensiva. Tratando de concentrarnos para poner nuestros pensamientos en claro, mientras jugábamos, disparamos sobre la masa de zombies y ayudamos a la pobre abuela, eliminando al policía que la acosaba. ¡Oh, sorpresa...! La viejita sacó una Uzi y comenzó a dispararnos alocadamente.



Este y otros inusitados scripts hacen de The Devil Inside un juego atrapante, lleno de acción y suspenso. Después de adentrarnos un poco más encontraremos puzzles, acertijos, objetos escondidos y una sarta de detalles que hacen que las cosas no sean tan simples como dispararle a todo lo que se mueva. Podemos habilitar unos visores para ver en pantalla diferentes ángulos de la habitación en donde se encuentra el protagonista (después de todo, estamos en TV), lo cual ofrece una ayuda muy importante en los momentos que estamos paralizados y no podemos avanzar por miedo a lo desconocido. Los sonidos son buenos, sin llegar a sorprender, y la música, aunque un poco monótona, hace al ambiente.



Una vez que hayamos ingresado en la mansión encontraremos más armas, todo tipo de pistas -notas, cartas, mapas, libros- que podremos examinar en detalle. Algunos serán meramente ilustrativos, otros nos facilitarán las cosas y permitirán que avancemos por las diferentes habitaciones. Dentro de la fantasía en la cual se desarrolla el juego

nuestro personaje tiene la habilidad de transformarse en una Deva -una especie de ángel demoníaco- que lucha con poderes mágicos, obtenidos por los servicios prestados al Señor de la Oscuridad. Cuando Dave elimina algún ser maligno su alma flota alrededor alegrando el paisaje, el Deva las absorbe y las envía al Infierno para recibir más interesantes poderes. Volar es una de las cualidades de la súcubo pero solo lo hará cuando ella lo desee, exasperándonos en algunos momentos.



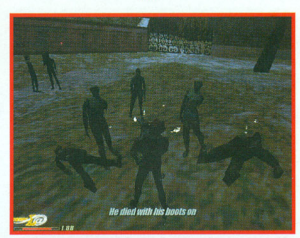
La sangre riega nuestro camino en todo momento y podremos eliminar a nuestros enemigos apuntando a cualquier parte del cuerpo gracias al excelente sistema de daño localizado del engine. Si les volamos las piernas, los zombis intentarán arrastrarse hacia nosotros, o si destruimos el brazo que lleva el arma quedarán incapacitados momentáneamente; un buen tiro en la cabeza suele terminar con los problemas y la cámara hará un rodeo al estilo "The Matrix" en las mejores tomas. Una de las opciones nos permiten eliminar el gore -chorros de sangre, partes mutiladas, etc.-, para que los más chicos puedan jugarlo sin problemas.

Nuestro objetivo consiste en atravesar las terribles pruebas y eliminar cualquier aparición paranormal, sin morir en el intento e impidiendo que la audiencia disminuya de forma peligrosa, por lo que deberemos interesar al público luchando contra diferentes tipos de muertos vivientes y máquinas asesinas, o simplemente despachando al cameraman en los momentos críticos con nuestra motosierra (a no exagerar o seremos despedidos). Como suele ocurrir en los títulos de consola, solo podremos grabar en algunos lugares especiales en donde encontremos un televisor.

No todo es bueno. La adicción se apoderó de nosotros rápidamente aunque un pequeño detalle evitaba que cayéramos presas de las garras del mal. Cuando todo marchaba de maravilla nos quedábamos bloqueados por una puerta cerrada o un pasadizo que no se habría. Recorríamos los niveles de un lado a otro sin encontrar la solución, hasta que sin querer pasábamos por encima de una llave o interruptor escondido y podíamos seguir avanzando. Esta circunstancia se repetía a menudo haciendo mermar las ganas de terminar el juego. El engine hace muy buen uso de las luces dinámicas -el proyector de la cámara- y sombras, dando un aspecto sombrío y tétrico a las escenas que lo requieren. Por el lado de la jugabilidad podemos decir que The Devil Inside es lineal a morir, el inventario es un poco incómodo de acceder pero da tiempo a que el personaje elija sus objetos tranquilo. Los requerimientos mínimos pueden ser un poco escasos para poder llegar a disfrutar el juego en su totalidad por lo que recomendamos que por lo menos posean un procesador de 400 MHz, 64 de RAM y una placa aceleradora como la gente, de otra manera la única sensación que The Devil Inside les producirá es un fuerte dolor de cabeza.



Casi todo lo que podemos decir son buenos comentarios. Pocos títulos producen la sensación de miedo y nerviosismo que Cryo ha sabido lograr, aunque limando algunas asperezas se podría llegar mucho más lejos. Solo nos queda esperar la salida de Alone in the Dark 4 y ver cuál de los dos es más escalofriante.







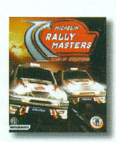
XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: El género de terror vuelve inesperadamente de la mano de Cryo.
LO QUE SI: Gran cantidad de cámaras, excelentes movimientos, daño localizado, buena ambientación.
LO QUE NO: Objetos difíciles de encontrar o caminos que parecen no tener salida. Sistema de grabación similar al de las consolas. El juego es pesado gráficamente y con los requerimientos mínimos es injugable. Algunos problemas con los drivers de Glide.

79%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Digital Illusion
INTERNET: www.rallymasters.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN



Rally Masters

Una cita obligada con los campeones del Rally Mundial

Por Pablo Benveniste

En el número anterior anticipábamos la llegada de este espectacular arcade de rally gracias a una versión beta exclusiva. Cuando todo indicaba que habría que esperar hasta el invierno, la versión final golpeó las puertas de la editorial para asegurarnos que, sin importar lo adelantado de su salida, todas las expectativas han sido cumplidas.

La beta que tuvimos el gusto de probar ya era de por sí muy completa. Era de esperarse que el juego terminado no nos aportara mucho más. Pero esto no quiere decir para nada que se trate de un juego mediocre, ya que la misma versión preliminar nos había dejado muy conformes. Con tan sólo leer el título, podemos darnos cuenta del principal encanto de Rally Masters. La propuesta no es la de correr las clásicas etapas ni tampoco competir en carreras comunes como las de otros juegos como V-Rally o Boss Rally. Esta vez estamos ante la famosa Carrera de Campeones, en la que los mejores pilotos del Rally Mundial de los últimos años se juntan para ver quién es el mejor. Este evento está conformado por llaves de a dos pilotos que se enfrentan en igualdad de condiciones a través de un circuito con forma de ocho en el que ambos competidores largan de extremos opuestos. Por más interesante que sea esta propuesta, es obvio que no es suficiente para un juego con pretensiones como Rally Masters. Consciente de esto, la sueca Digital Illusions dio rienda suelta a su creatividad, llevando a dichas carreras por otros cinco países con variados terrenos y climas. El resto de las opciones son más clásicas porque en esos mismos cinco países también se puede participar en etapas, en carreras contra otros tres adversarios y vía Internet hasta entre ocho jugadores.

Entre los 17 autos disponibles se encuentran modelos actuales como el Toyota Corolla y el Ford Escort, pero también hay otras célebres aunque no tan antiguas máquinas como el Peugeot 205, Lancia Delta y Toyota Celica. Los pilotos participantes son muy conocidos en las distintas categorías del Rally, sin embargo no todos son de ahora o de hace diez años. Rally Masters hace un homenaje a corredores de hace treinta años o más. Con tanta experiencia junta, la pregunta es: ¿seremos capaces de superarlos?



Los que estén ansiosos por lograrlo, corren con una ventaja. Rally Masters es un arcade, por lo que no se necesitan dominar modelos de manejo realistas. Si bien es verdad que aunque choquemos y volquemos sin parar llegaremos igual a la meta, las distintas partes del auto se averiarán haciendo que baje el rendimiento. De hecho, al competir en etapas, contamos con un tiempo limitado para realizar las reparaciones necesarias.

En cuanto a los gráficos, las únicas mejoras respecto de la beta están en las interfaces que son más completas. En el juego en sí no se notan diferencias, pero como ya hemos visto la cosa venía muy bien desde el primer momento. Todos los autos gozan de gran cantidad de polígonos y texturas nítidas, precisas y con propagandas reales. Otros detalles incluyen ventanas transparentes y pilotos con algo de movilidad, articulación realista de las ruedas, modelo gráfico de daños y efectos de luz. Los interiores de los autos son bastante sencillos y aunque no todos los tableros son iguales, están conformados genéricamente.

Los escenarios y efectos climáticos también están muy bien logrados. Como es común en los juegos de carrera, tanto el público como la vegetación están en 2D, pero salvo por algunos árboles cercanos a la pista, los resultados no son tan decepcionantes como en otros casos.

En el tema sonoro, lo que más se destacan son las voces del copiloto que nos da indicaciones del recorrido y hace inútiles acotaciones de vez en cuando como "eso dolió" o "lo haremos mejor la próxima vez". También existe sonido ambiental y el ruido de los autos (con turbo y todo) también está muy bueno, aunque lamentablemente todas las máquinas se escuchen igual sin importar si se trata de un auto, un buggy o una 4x4.

Sin mayores exigencias de hardware, Rally Masters debe estar instalado en el rígido de cualquier fanático del rally (sin pretensiones de realismo) o que simplemente busque algo diferente a lo habitual sin por eso tener que dejar de lado el encanto del Rally Mundial.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: La famosa Carrera de Campeones Rally Masters en nuestra PC.
LO QUE SI: La variedad de desafíos. Vehículos y adversarios. Prácticamente todos los gráficos. Los efectos sonoros y las voces.
LO QUE NO: Todos los vehículos se escuchan igual. Interiores básicamente genéricos. Algunos de los gráficos en 2D.

80%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Take 2 Interactive / Psygnosis
INTERNET: www.psygnosis.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 166 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.

PROMEDIO **70%**

Lemmings Revolution



Lemming va, Lemming viene, los bichitos se entretienen



Por Maximiliano Ferzzola

La primera aparición de los Lemmings en la PC fue allá por 1991 y, por aquel entonces, generó un importante número de seguidores. Seguidores que hasta el día de la fecha esperan la llegada de algún nuevo título de la saga. Conscientes de esta situación muchos han tratado de satisfacer a los fanas, pero creo, en mi humilde opinión, que la gente de Psygnosis y de Take 2 Interactive han dado en el clavo con este Lemmings Revolution. El juego a pesar de ser técnicamente muy reprochable es el mejorcito de los últimos tiempos.

Me explico: El primer Lemmings (bichitos descerebrados, autómatas, suicidas, tontos y estúpidos pero divertidos) era un juego 2D, con gráficos simples, pocos colores y sonidos pobres en donde lo que realmente importaba era la original idea de llevar a los tipitos de pelo verde de un lado a otro evitando que se nos mueran demasiados en el intento. Luego, con el avance de las tecnologías, se intentaron versiones en 3D con mega despliegues gráficos, pero.... ¡no era lo mismo! Lo que a mi más me había atraído del primer Lemmings no eran ni los gráficos, ni la música, ni ver las cosas en 3D todas coloridas sino su jugabilidad, su adicción y la simple pero a la vez compleja idea del juego. Creo que ésa fue la fórmula que hizo ganador al primer título. Puede verse a este Lemmings Revolution como un retroceso dentro de la saga, por ser gráficamente pobre, por lo insípida de su música y por la simpleza de los sonidos pero yo lo vería, justamente, como un intento de volver a las raíces que hicieron del juego un clásico.

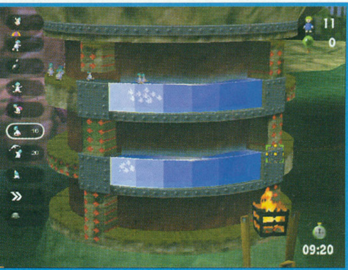
En Lemmings Revolution tendremos, como siempre, que guiar a estos simpáticos bichitos a través de más que suficientes niveles llenos de peligros y trampas. Los niveles son como un mixture entre 2D y 3D: es como que el 2D "envolviera" la superficie de un cilindro 3D rotable creando una falsa pero agradable sensación 3D.

Lo realmente reprochable en este nuevo juego Lemming es que las habilidades son prácticamente las mismas que en el primero de la saga y los niveles son bastante similares, si mi memoria no me falla. Pero sigue siendo tan divertido y adictivo como los demás. Lo único nuevo que incorpora Lemmings Revolution es una nueva clase de Lemmings: los Lemmings de Agua, que pueden caminar por la superficie del liquido elemento sin hundirse...



La historia de Lemmings Revolution es bastante ingeniosa y va más o menos así: Las aventuras pasadas de los Lemmings se empiezan a pasar por cine (!). El club de admiradores de los Lemmings formado por Comadrejas dementes deciden dejar de verlos por TV. Entonces capturan a toda la población de estos estúpidos bichitos y construyen cientos de torres cilíndricas para ver a los Lemmings en acción... y en vivo. Y bueno, ahora por capricho de estos mamíferos desequilibrados tendremos que pasar decenas de niveles y ofrecer un show a las comadrejas. Lindo ¿no?

Lo dicho, un juego que puede decepcionar a algunos pero agradar a muchos otros. Un juego que no brilla demasiado técnicamente, pero brilla en donde tiene que brillar.



XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: El sabor del original con una lavada de cara.
LO QUE SI: ¡Es un Lemming! ¿Con eso basta?
LO QUE NO: Flojito en algunos aspectos técnicos, pocas novedades. Todas las pantallas son muy similares.

70%

PROMEDIO
73%

FICHA TECNICA
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: NovaLogic
INTERNET: www.novalogic.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 8x, placa de video compatible con Direct 3D con 8 MB, 500 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN, módem e Internet.

Tachyon: The Fringe

Novalogic envía a sus Voxels al espacio


Como verán, los gráficos son lo mejorcito del juego.

Por Santiago Videla

Después de haber visto el nivel medio (a veces tirando a medio bajo) de las últimas producciones de NovaLogi,c en las que esta compañía utilizó su tan controvertida tecnología "Voxel" (Spec Ops 2 por nombrar alguno), sinceramente mis expectativas sobre este juego no eran muy alentadoras que digamos.

Posiblemente esta fue una de las razones por las que Tachyon logró sorprenderme, en especial, porque creo que es la primera vez desde las viejas épocas de los Commanche que se logra algo decente con esta tecnología.

Piloto se alquila

En líneas generales, Tachyon: The Fringe no es muy diferente a otros juegos de este género, sin ir más lejos, tiene una onda bastante similar a los títulos de la serie Privateer, pero también se nota que ha tomado por el camino algunos elementos bastante reconocibles de la serie Wing Commander.

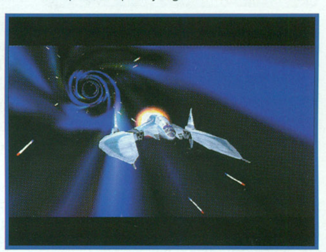
El protagonista de este juego es un piloto mercenario llamado Jake Logan, que con tal de rascar unos mangos extra es capaz de hacer lo que sea y, aparentemente, la gente de NovaLogic intentó darle un toque un tanto especial a su personalidad, contratando al actor Bruce Campbell (protagonista de películas como la saga de las Evil Dead y Army of Darkness, entre algunos de sus laburos más conocidos), para interpretar su voz.

Aunque el desarrollo del juego tampoco es muy diferente al de la mayoría de sus compañeros de género, Tachyon tiene la particularidad de que al ser mercenarios podemos elegir qué misión aceptar en lugar de tener que cumplir con una estructura fija, lo cual nos da la posibilidad de hacer las cosas con una mayor libertad.

Por otra parte, después de transcurridas las primeras misiones, ocurrirán ciertos eventos que nos obligarán a tomar una decisión que nos llevará a unirnos a cualquiera de las dos facciones en disputa, por lo que podremos ver la historia desde ambos lados, eso en caso de que decidamos jugarlo más de una vez.

Con el dinero que obtenemos después de cada misión podemos comprar otras naves, o si andamos un poco cortos de efectivo podemos optar por mejorar el equipamiento de las que ya tenemos; además también podemos contratar escoltas para que nos acompañen, ofreciéndoles un porcentaje de la recompensa de la misión en la que nos acompañarán, pero gracias a que en general la dificultad no es muy elevada, en la mayoría de los casos podremos manejar la situación sin necesidad de ayuda para así encanutarnos toda la platita.

Además de los tradicionales controles a los que cualquier juego de estas características nos tienen acostumbrados, Tachyon tiene una opción que nos permite hacer girar nuestra nave sobre sí misma sin dejar de moverse en la dirección en la que está yendo y posiblemente esto pueda parecerles un poco bizarro, porque de hecho lo es... pero recuerden que aquí no hay gravedad, así que todo vale y este tipo de maniobras puede llegar a sernos muy útil cuando estemos atacando a





naves de mayor tamaño.

En una galaxia muy muy... Voxelada...

Como podrán ver en las distintas imágenes, una de las cosas que más llaman la atención de este juego son sus gráficos, ya que la gente de NovaLogic realmente se ha lucido en muchos aspectos, pero al mismo tiempo también llama la atención que hayan descuidado algunos otros.

Para empezar, si bien los modelos de las naves no son un canto a la originalidad, tampoco son algo simple, ya que sus modelos tienen el suficiente detalle como para competir contra casi cualquier otro juego de este tipo.

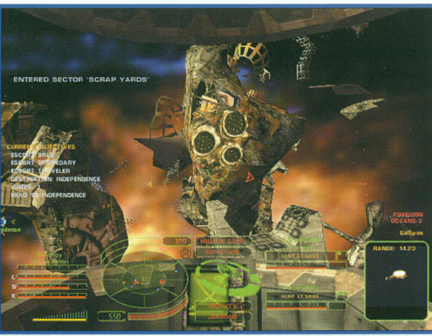
Aunque desde afuera todas las naves se ven muy bien, al entrar en la cabina de la nuestra la cosa cambia, ya que a simple vista se nota que tanto los interiores como el diseño de los instrumentos dejan que desear y en cierta forma son bastante básicos.

También tengo que resaltar que pese a que los fondos de algunos escenarios son bastante coloridos, en algunos casos las nebulosas parecen manchas de acuarela y para colmo los sectores en donde no están presentes por lo general vemos el espacio negro con tan solo algunos pocos puntitos que simulan ser estrellas, y eso por lo menos a mí me dio la sensación de haber puesto el nivel de detalle al mínimo por accidente.

Dejando de lado la dispareja calidad de los fondos, en muchos escenarios encontraremos gigantescas estaciones espaciales y estructuras que son verdaderamente impresionantes, no sólo por su enorme tamaño, también por la excelente calidad de sus diseños; sin temor a equivocarme creo que éste es el punto más fuerte del juego.

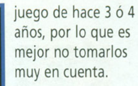
Uno de los escenarios que más me llamó la atención es una especie de basurero espacial repleto de desperdicios y restos de naves de todos los tamaños. Esta es la primera vea que en un juego de este tipo veo algo semejante.

Desgraciadamente, tengo que recordarles que al tratarse de tecnología "Voxel" no hay placa aceleradora que valga, por lo que todo este despliegue cae sobre las cansadas espaldas del procesador y prácticamente en más del 90% de los casos eso termina en un insoportable arrastre.



Para que se den una idea de lo que esto significa, les comento que en una Pentium III de 450 MHz, con 128 MB de RAM y todos los chiches, la resolución máxima que pude usar sin que el juego se arrastre al punto de ser injugable fue tan sólo de 640x480, y ni siquiera en sus niveles de detalle más bajos logré evitar los tironeos, lo que me sugiere que para jugarlo como corresponde tendré que escribir una carta a IBM para que me presten su linda Deep Blue, total ya le ganó a Kasparov y antes que tenerla guardada por ahí... ¿quién sabe? En lo que se refiere a gráficos, Tachyon también tiene un par de detalles que dejan bastante que desear, especialmente en cuanto a los efectos especiales y muy específicamente me refiero a lo fulero de algunas explosiones.

Sin lugar a dudas, el punto más flojo es el sonido. Las distintas transmisiones de radio carecen del dramatismo que se puede apreciar en otros juegos y además no ayudan a generar un ambiente creíble. Por otro lado los efectos de sonido parecen sacados de un


juego de hace 3 ó 4 años, por lo que es mejor no tomarlos muy en cuenta.

Resumiendo

A pesar de algunas desprolijidades por aquí y por allá, Tachyon: The Fringe tiene más virtudes que defectos y es un muy buen título para tener en cuenta, siempre que les gusten los juegos del estilo de los Privateer. Recuerden que lo más importante para poder jugarlo bien es tener una máquina realmente PULENTA (de una PIII 500MHz para arriba).



Aunque no está a la altura de los más grossos del género, como Starlancer o Freespace 2, este juego está plagado de acción y su argumento es lo suficientemente sólido como para mantenernos enganchados hasta el fin. En caso de que tengan una máquina lo suficientemente rápida como para poder jugarlo sin problemas, les aseguro que es una opción muy interesante en la que, entre otras cosas, verán lo mejorcito que se puede lograr hoy en día usando los dichosos "Voxels".



XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un simulador de combate espacial al estilo de los Privateer.
LO QUE SI: La ambientación de los escenarios, su estructura no es lineal. Los modelos de las bases y estaciones espaciales.
LO QUE NO: Para jugarlo con todas las chapas se necesitan procesadores que actualmente deben estar en etapas de desarrollo. Los efectos de sonido, las explosiones.

73%

PROMEDIO **93%**

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Razorworks / Empire Interactive
INTERNET: www.enemyengaged.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM 8x, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Internet, LAN, serial y módem





RAH-66 Comanche Vs. Ka-52 Hokum
Enemy Engaged

Luego de Apache Havoc, Razorwoks nos ofrece otro duelo con lo mejor de los más poderosos helicópteros de combate

Por Pablo Benveniste

Un año después del exitoso Apache Havoc, Razorworks Studios ha decidido entrar en el nuevo milenio con una nueva versión de su mundo de combates dinámicos entre fuerzas occidentales y de oriente. Manteniendo las alternativas que tan buenos resultados supieron brindar a su antecesor, en Enemy Engaged le toca el turno a otros dos exponentes de las alas rotativas y que a esta altura ya son muy conocidos. Con ustedes: el Comanche y el Hokum.

Rojos contra Azules

Si bien había que tenerla clara en la parte estratégica, Apache Havoc fue un deleite para todos los seguidores del género. El realismo no sólo se apreciaba en los helicópteros en sí sino que además nos encontrábamos en un campo de batalla totalmente dinámico y con gráficos que quedarán en el recuerdo. Después de tanto tiempo, la calidad de Apache Havoc sigue vigente pero aún así, ya está entre nosotros la segunda versión de este excelente producto. En realidad no había mucho que mejorar en un engine como el de Apache Havoc, por eso yo creo que la cuestión pasaba más por la chance de subirnos a por primera vez seriamente a un Comanche y por complicarle la vida al pobre Team Alligator de Simis. A fin de cuentas, ambos objetivos fueron logrados con creces y como si esto fuera poco, las no tantas cosas mejoradas harán que terminemos de caernos de espaldas ante el monitor.

Básicamente, Enemy Engaged mantiene las mismas características de su hermano mayor. Me refiero a tres escenarios, campañas dinámicas y la posibilidad de formar parte del bando azul (la intervención norteamericana) o las fuerzas rojas (el apoyo militar ruso). ¿Cómo? Pues integrando un escuadrón de helicópteros Comanche o Hokum según el bando elegido. Los tres escenarios disponibles en esta oportunidad son Líbano, Taiwan y Yemen. En cada uno de ellos transcurren las campañas que, como era de esperarse, son dignas de una Guerra Fría futurista. Como ya hemos visto, el desarrollo es totalmente dinámico, pero en Enemy Engaged lo que nos interesa concierne únicamente a nuestro escuadrón. Por eso, a la vez que apreciamos un mapa con lo que acontece en aire, mar y tierra en tiempo real, se nos irán presentando misiones disponibles con diferentes cometidos. En un plazo determinado, podemos aceptarlas o no. Al aceptar una misión, ésta se empieza a llevar a cabo por una unidad a la que podremos ocupar en cualquier momento. Si preferimos seguir cruzados de brazos frente al mapa del campo de batalla, es interesante hacer un seguimiento a través de una cámara de cualquier objetivo desplegado en dicho tablero estratégico.

AH-1W SuperCobra
'Gladiator 1-1', 12th Aviation Group, Kills:0 Losses:0, Task:Recon (Taking Off)
View:All Range:All Side:All Category:All Type:All (1576 objects)

calidad de todos los elementos es tan buena como la de nuestros helicópteros.

En lo que hace a las opciones de vuelo, también está la denominada Skirmish que es similar a las campañas pero a mucha menor escala. En Skirmish, los conflictos no suelen durar más de una o dos horas. Siguiendo a Skirmish en nivel de simplicidad, encontramos al vuelo libre que no deja de ser útil para familiarizarnos con los helicópteros pero no es capaz bajo ningún aspecto de suplantar a unas buenas rutinas de entrenamiento que, lamentablemente, en Enemy Engaged han quedado de lado. Esta crítica no


Cabina del piloto RAH-66 Comanche
Cabina del artillero RAH-66 Comanche
Cabina del piloto Ka-52 Hokum
Cabina del artillero Ka-52 Hokum

puede quedar en una simple oración, puesto que tratándose de un simulador con una marcada tendencia realista, la existencia de opciones de entrenamiento es casi imperativa.

El juego multiplayer se puede efectuar tanto en campañas como en Skirmish. Los enlaces posibles son a través de TCP/IP vía Internet, por modem o en serie. Los requerimientos de hardware ya son de por sí bastante altos, así que imagínense que si además pensamos en jugar entre varios, la conexión necesaria dista mucho de lo que está disponible para la mayoría de nosotros. Debido a esto, es conveniente tener en cuenta que Skirmish no sólo representa una alternativa práctica para el juego individual, sino que por tratarse de escenarios más reducidos y con menos componentes, resultará mucho más cómodo que las campañas para jugar de a muchos con mejores resultados.

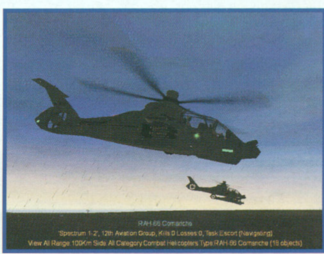
Ahora que lo pienso, hubiera sido verdaderamente bueno poder participar multiplayer ocupando los dos puestos del helicóptero. Me parece que seguiremos esperando algún tiempo más.

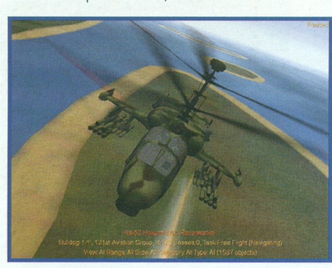
De indios y lagartos

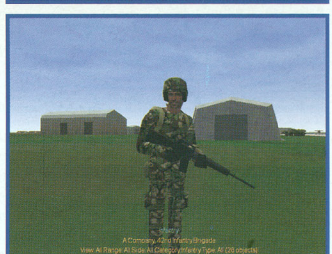
Era de esperarse que los protagonistas del sucesor de Apache Havoc, serían el Comanche y el Hokum. El por qué de no haber elegido la conocida versión Ka-50 Werewolf monoplaza de esta temible aeronave rusa, no creo que responda sólo a una mera excusa comercial. Resulta que a diferencia de toda esta última camada de simuladores de helicópteros, Enemy Engaged es él único que nos permite alternarnos entre las cabinas del piloto y oficial de armas, en vez de estar confinados a las tareas de uno solo de ellos que normalmente es el piloto. A diferencia del Werewolf, esto sí se puede implementar en el Ka-52 (también conocido como Alligator y del cual ya hemos hablado en el número anterior) que es tripulado por dos personas que se sientan lado a lado. El hecho de poder ocupar ambos puestos tiene sus ventajas y desventajas. Por un lado, es muy bueno poder configurar a gusto las pantallas multifunción MFD de cada tablero según las tareas, en vez de usar la misma consola como instrumental de navegación y radar de objetivos. El problema que esto implica es la diferencia con la realidad en la que cada tripulante atiende su rol. Pero por suerte esto no tiene por qué ser un dolor de cabeza para nosotros y esto es gracias al grado de personalización de la dificultad. No sólo se puede optar por relegar la tarea de localizar y apuntar sino que los distintos niveles de complejidad de la aviónica (sistemas electrónicos) son independientes del nivel de realismo en el modelo de vuelo. En definitiva, Enemy Engaged es un simulador que puede ser muy accesible o llegar a relegarnos tanta responsabilidad que el segundo tripulante quedaría como un pasajero de lujo. Debo dejar en claro que, si bien el modelo de vuelo abarca todas las características propias de un helicóptero, los sistemas de armamento no alcanzan a la complejidad del célebre Longbow de Jane's.

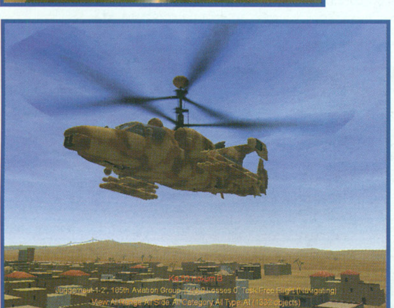


El mapa de la campaña nos permite seguir el desarrollo de la batalla.









El show de los polígonos (segundo acto)

Apache Havoc es uno de los principales integrantes de una corta lista simuladores que se han dignado a cambiar polígonos por texturas. El resultado principal de esta técnica, es un importante aumento de realismo en las estructuras, haciendo que todo lo que las texturas suelen "dibujar", quede en relieve. Muchas veces el costo de esto se refleja en el hardware necesario para sopor-

tar a muchas estructuras en un mismo escenario, pero realmente es algo que vale la pena. Enemy Engaged continúa la tradición y, al menos en los que hace a la apariencia externa aviones, barcos y objetivos terrestres, no se han implementado muchos cambios a la ya de por sí excelente calidad lograda en Apache Havoc. Los cambios más significativos están en ciudades y pueblos que ahora son más complejos y algunas texturas mejoradas en general. Pero he aquí que cuando ingresamos a las cabinas de ambos helos, la historia es completamente diferente. Por empezar los habitáculos están completamente en 3D y con articulación en todos los controles incluidos los pedales. Desde cualquier puesto se pueden apreciar movimientos realistas del piloto y el artillero que además están conformados por excelentes texturas y polígonos. Además, hay otros finos detalles como la apertura de las cabinas al estacionar completamente y por si esto fuera poco, toda esta serie de exquisiteces se pueden apreciar desde vistas externas. Para finalizar la impecable labor gráfica de Enemy Engaged, podría destacar que no sólo la cantidad y variedad de máquinas de guerra incluidas (de similar calidad que los helicópteros disponibles) es mucho mayor a la de Apache Havoc sino que también hay soldados de infantería totalmente animados cumpliendo distintos roles en el campo de batalla.

En la actualización de las interfaces, la estupenda música de Enemy Engaged juega un papel muy importante. Aparte, a lo largo del juego escucharemos otros temas, que junto al principal están presentados en tracks de audio. Durante el vuelo, nada se destaca tanto como la calidad de las voces que no se limitan a los diálogos con los wingmen sino que además abarcan frases del otro tripulante a bordo de nuestra aeronave. Es curioso que, más allá del potencial que requieren los gráficos, tanto las voces como los ruidos de las diferentes máquinas son uno de los principales motivos por los cuales Enemy Engaged precisa hardware actualizado y con aceleración 3D.

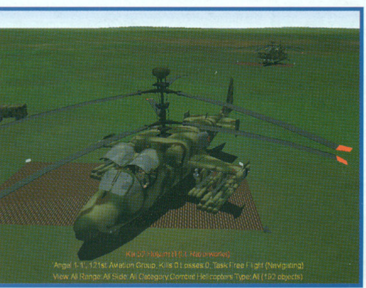

La cabina virtual nos permite ver a los tripulantes que están totalmente animados.

El huevo de pascua

Las pascuas han pasado pero el dicho dice que más vale tarde que nunca, así que Enemy Engaged tiene una pequeña sorpresa. Esta nueva entrega de Razorworks no significa en absoluto que los felices poseedores de Apache Havoc piensen en dejar a éste en el arcón de los recuerdos. Es más, me animo a decir que aquellos que no se hayan hecho de Apache Havoc en su momento, aprovechen su bajo precio y lo compren cuanto antes. Como ya se imaginarán, si Apache Havoc está instalado al momento de instalar Enemy Engaged, automáticamente se expandirá nuestro hangar con el AH-64D y el Mi-28N con los que podemos participar en las nuevas campañas. Asimismo, Taiwan, Líbano y Yemen, quedarán complementados con los viejos escenarios de Georgia (ex URSS), Cuba y Tailandia. El Apache y el Havoc mantendrán sus cabinas en 2D, pero los viejos teatros de operaciones gozarán de algunas nuevas ventajas gráficas. Esta buena noticia es muy importante para tener en cuenta al jugar en multiplayer, ya que podemos participar en escuadrones mixtos de Apaches y Comanches o Havocs y Hokums, sin duda dos combinaciones mortales. Quizás tan mortíferas como resultará Enemy Engaged respecto de la competencia, pero esa es otra dura batalla que estas máquinas tendrán que enfrentar en los negocios de computación.

Al terminar este review sigo jugando y me sigo sorprendiendo, pero ya es hora de ir redondeando y sería bueno que ustedes se sorprendan también. Estoy seguro que tanto Microprose (Hasbro) como Simis tendrán mucho de qué preocuparse porque esta creación de Razorworks se postula como un firme contendiente en este, el mundo de los helicópteros de combate.





XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Toda la experiencia de Apache Havoc y más, esta vez de la mano del Comanche y el Hokum.
LO QUE SI: Las campañas. Los GRAFICOS. Las voces. Total compatibilidad con Apache Havoc. La flexibilidad de los modelos. Capacidad de participar como piloto o artillero. La inteligencia artificial.
LO QUE NO: Requerimientos de hardware algo altos. No hay entrenamientos especializados. No se puede jugar de a dos en un mismo helicóptero.

93%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Krisalis / Take 2
INTERNET: www.krisalis.co.uk/softo/airport_inc.htm
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, placa video 4 MB compatible con DirectX, placa de sonido, 300 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.

PROMEDIO **47%**

Airport Inc.



Porque el comercio no sólo está en el aire

Por Pablo Benveniste

El tema de la aviación comercial es complicado por donde se lo mire. No cualquiera es capaz de brindarnos un simulador de vuelo realista y hasta ahora nadie se animó al tema de los aeropuertos como es debido. Parece ser que este intento de Krisalis no es la excepción, como si fuera tan difícil pararse a ver cómo es un aeropuerto de verdad.

En Airport Inc. lo peor que podemos hacer es copiar algún aeropuerto de la realidad. En tal caso llegaremos a la quiebra mucho antes de lo esperado. Para introducirnos en el mundo de Airport Inc., primero hay que elegir el país y la ciudad en la cual deseamos comenzar a construir. Una opción posible es Buenos Aires, aunque esto nada tiene de interesante ya que automáticamente seremos transportados a terrenos genéricos de coordenadas desconocidas que bien podrían estar en Sri Lanka. En lo único que se diferencian los distintos lugares es en el precio, vuelos y otras pocas características. Luego de adquirir el terreno deseado, hay que empezar a invertir algunos millones de dólares en las instalaciones mínimas para comenzar a funcionar. Todas las construcciones que fabriquemos sólo pueden ser orientadas en sentido vertical u horizontal, por lo que increíblemente no podremos ni siquiera alinear a gusto la cabecera de la pista de aterrizaje. Cuando la cosa más o menos camina, comenzarán a aparecer aerolíneas de nombres inventados (según la región) para formalizar contratos gracias a los cuales ganaremos el dinero correspondiente a las diferentes tasas aeroportuarias e impuestos. Estos ingresos se sumarán a las ganancias de los comercios, estacionamiento, etc. Como no podía ser de otra manera en estos juegos estilo SimCity, en poco tiempo nos veremos en la necesidad de agregar nuevas instalaciones como hangares de mantenimiento y depósitos de carga. Los pasajeros también tendrán exigencias que van desde la expansión de la terminal hasta la simple incorporación de carritos portaequipaje.



Aún adecuándonos a las reglas de Airport Inc., generar ganancias no es una tarea fácil. Cuantos más deseamos que suban los fondos, estos empiezan a incrementarse con cuentagotas. No queda otra que tenerla muy clara respecto de lo que se invierte y en lo que se cobra, teniendo en cuenta que en general hay que ser un poco caros. La estupidez de los aviones es otro factor que necesariamente habrá que considerar. Luego de gastar fortunas en pistas de rodaje que llevan a cada cabecera, todos los pilotos tienen la feliz idea de aterrizar por el mismo lado y usar siempre el mismo camino hasta la zona de la terminal aunque esto signifique recorrer a contramano toda la pista de aterrizaje. Los aviones suelen cumplir con sus horarios pero entre sus llegadas y salidas pueden haber varios días de diferencia debido a que el tiempo pasa demasiado rápido.



En general, los gráficos son simples pero atractivos salvo por los aviones (modelos de la realidad pero con marcas inventadas) que realmente apestan. Absolutamente todo está en 3D y las vistas posibilitan realizar importantes acercamientos así como cambiar el ángulo de visión inclusive adentro de la torre de control. También se puede personalizar la configuración interna de las terminales a través de vistas que permiten ingresar en estas construcciones.

El sonido viene en forma de ocho pistas de audio con temas instrumentales exóticos de algunos continentes como Asia o Africa. La realidad es que escuchándolos uno puede dormirse o enfermarse en el intento.



Airport Inc. funciona perfectamente en cualquier computadora y hace uso de la aceleración 3D si está disponible. Es evidente que Krisalis prestó atención a muchos detalles pequeños que le dan vida al juego, pero las distancias que separan a Airport Inc. de la realidad son abismales. Así que si lo que buscan es al menos un poco de realismo, será mejor seguir esperando.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Construir y administrar un aeropuerto.
LO QUE SI: La parte comercial. La cantidad de instalaciones que se pueden construir.
LO QUE NO: La música enfermiza. Los gráficos de los aviones. La inteligencia artificial. La falta de realismo.

47%

PROMEDIO
94%

FICHA TECNICA

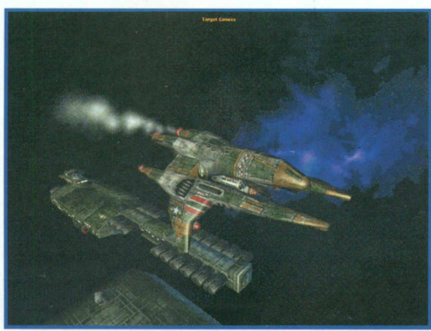
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Digital Anvil / Microsoft
INTERNET: www.digitalanvil.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 6x, placa de sonido, aceleradora 3D, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN, módem e Internet.





Starlancer

El regreso triunfal de los creadores del género



Por Santiago Videla

Con la creación del primer Wing Commander, allá por 1993, los entonces no muy conocidos hermanos Chris y Eric Roberts no sólo dieron origen a un género que hoy por hoy cada vez tiene más y más seguidores, sino que también fueron los responsables de la creación de una de las sagas más alucinantes que hayan pasado por las pantallas de nuestras PC hasta el momento.

Actualmente y ya con su propia compañía de por medio, Digital Anvil, los ahora archiconocidos hermanos Roberts vuelven a sorprendernos con un verdadero juegazo que promete ser el comienzo de una nueva y espectacular serie.

Maaarche un Winco 6 a la Roberts

Si bien Starlancer arranca con una historia en la que los ni Kilrathi ni Mark Hammil tuvieron cabida, este juego comparte muchas semejanzas con la saga Wing Commander, tanto por su estilo como por la dinámica del juego.

Aquí todo se mueve en torno a un gran conflicto por el control de los recursos en el sistema solar, en el que se ven involucradas las fuerzas de la OTAN y una coalición formada por las naciones del Este en la que los rusos, como es costumbre, son la cara visible de los malos.

Para darle un ambiente más épico a la historia, Digital Anvil se inspiró en la Segunda Guerra Mundial haciendo que todo lo que se ve en Starlancer tenga un aspecto que podría describirse como la versión futurista de este conflicto.

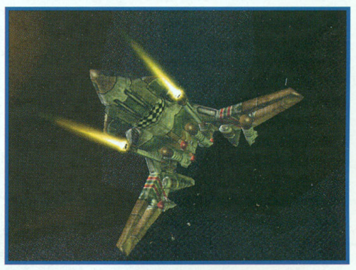
Sin ir más lejos, todo comienza con un masivo ataque sorpresa por parte de las fuerzas de la coalición a una importante base aliada, tal y como sucedió en Pearl Harbor, e incluso cuando hayamos avanzado lo suficiente en el desarrollo del juego, nuestro escuadrón será bautizado con el nombre de una conocida escuadrilla de la Segunda Guerra ("The Flying Tigers", conocidos por nuestras pampas como Los Tigres Voladores).

Por otro lado, tanto el diseño de las naves como sus insignias y hasta en varios casos sus nombres, también tienen un estilo muy característico al de la Segunda Guerra que puede reconocerse a simple vista; de hecho, una de las naves insignia de la flota aliada, que tarde o temprano se convertirá en nuestra base, lleva el nombre "Yamato".

Al igual que en los WC, a lo largo de la historia de Starlancer nos acompañarán una serie de personajes que se destacan del resto y le dan un tono más interesante al desarrollo del juego. Algunos de ellos son nuestra ilustre comandante ("Enriquez"), nuestro copiloto ("Moose", que por cierto es de gran ayuda en más de una ocasión) y el típico As que la tiene mega clara ("Klaus Steiner"). Hasta los malos más malos tienen sus propios personajes, entre ellos los temibles hermanitos Nicolai e Ivan Petrov y -cómo olvidarse- del infame Almirante "Kulov" (les juro por lo que más quiero que se llama así... en serio).

Uno de los detalles que más se destacan en este juego es su interface, sobre todo a la hora de navegar por las principales opciones. Al igual que en los Wing Commander, para acceder a las distintas opciones como comenzar la misión, ver estadísticas, revisar nuestras condecoraciones ir a los entrenamientos, etc, tenemos que recorrer diferentes sectores de la nave a la que nos han asignado; la diferencia está en que en lugar de ver pantallas fijas, las transiciones entre cada lugar están animadas con





una calidad que pone los pelos de punta.

¡Enemigo a las 12!

Para aquellos que hayan jugado a algún título de la serie Wing Commander, acostumbrarse a Starlancer será cuestión de minutos, ya que como era de esperarse sus comandos en líneas generales son muy similares.

Igualmente, en cualquier momento del juego podemos acceder a unas misiones de entrenamiento en las que nos enseñarán cómo usar los comandos más importantes, en especial los que se refieren a la parte de comunicaciones. A pesar de que las cosas que nos explican durante el entrenamiento ayudan bastante, las prácticas son un tanto breves e incluso hay algunos comandos avanzados que tendremos que aprender a usar por nuestros propios medios.

El desarrollo de cada misión es realmente espectacular y en muchas ocasiones los combates alcanzan dimensiones verdaderamente memorables, con gigantescas parvas de naves de todas clases y tamaños dándose con todo lo que tienen.

Si bien en sí la estructura de las 25 misiones del juego es lineal y no se dividen en ramas alternativas, muchas de ellas esconden más de una sorpresa, e incluso hay varios eventos que ocurrirán dentro de algunas misiones de acuerdo a la forma en que vayamos cumpliendo con lo que nos ordenaron.

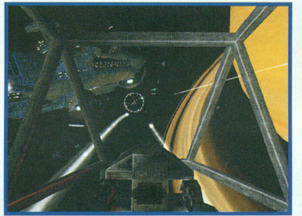
Un ejemplo de esto es que en un par de misiones correremos el riesgo de encontrarnos con una inesperada patrulla camino a nuestro objetivo y, si esto sucede, más vale que los eliminemos antes de que alguien escape para pedir ayuda, porque de lo contrario al llegar nos toparemos con una gran cantidad de refuerzos adicionales que nos estarán esperando para darnos la bienvenida.

Sin duda el logro más sorprendente de Digital Anvil con este juego es todo lo relacionado con la ambientación, ya que desde el momento del lanzamiento han logrado crear un clima realmente alucinante, plagado de tensión y suspenso y en donde no siempre sucede lo que nos avisan que podría suceder.

Todos los pilotos ¡listos para despegar!

Técnicamente la calidad de Starlancer es simplemente brillante y está a la par de lo mejor del género que, en mi opinión, hasta







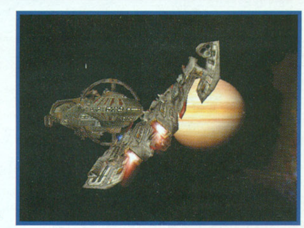
el momento era Freespace 2.

Con el debut de un espectacular engine 3D hecho especialmente para la ocasión, Digital Anvil ha demostrado que pueden hacerle el aguante hasta a sus competidores más grossos, lo que sin duda habla muy bien de lo que será su próxima producción: Freelancer.

En lo que se refiere a los modelos de las naves, Starlancer supera ampliamente todo lo conocido hasta el momento, con una serie de diseños que arrancarán hasta la última gota de baba de nuestras ansiosas glándulas.

Los diseños tanto de las naves comunes, como los de las más grandes, utilizan formas muy complejas y texturas de gran calidad, e incluso en la vista exterior de nuestra nave veremos los misiles y accesorios que hayamos instalado, cada uno colocado sobre el montante que le asignamos.

Las naves e instalaciones más grandes también son algo para destacar, especialmente cuando las están atacando, ya que pueden ser destruidas por secciones y en algunas ocasiones hasta podemos llegar a desprender grandes partes de sus estruc-



turas, como por ejemplo los motores, todo esto en medio de una impresionante lluvia de fragmentos y partículas que hacen que todo parezca muy real.

Aprovechando detalles como estos, no por casualidad en muchas misiones nos pedirán que hagamos volar partes de la coraza de los objetivos más grandes para dejar expuestas sus partes vulnerables en pos de poder destruirlos de una buena vez.

Los efectos especiales también se llevan lo suyo a la hora de crear la sensacional ambientación que tiene cada misión, pero desde ya les voy avisando que para verlo en todo su esplendor van a necesitar una maquinola con bastante poder.

Otro detalle muy grosso es que las cabinas de las naves están hechas en 3D (sólo se ven en la vista de frente) y hasta podemos ver las manos de nuestro piloto sobre los controles... sinceramente me gustaría que en Volition se pusieran las pilas e hicieran algo así, si es que piensan sacar algún otro Freespace.



En lo que hace a la parte gráfica, en el único punto en el que Starlancer se ve en desventaja con respecto a su competidor más cercano (Freespace 2) es en el de los fondos de los escenarios, porque a pesar de que los de este juego son muy buenos, los de la última producción de Volition son aún mejores, en especial el terrible efecto de la nebulosa, que todavía muchos deben recordar.

Si se trata del tamaño, también tengo que reconocer que Freespace 2 las tiene más grandes... las naves, por supuesto. Incluso los destructores más extensos como el Yamato tienen apenas un poco más de la mitad del tamaño de los hasta ahora insuperables "Shivan Juggernauts Sathanas" de F2, lo cual no es poca cosa.

Cúbranme... ¡Cubran...!

Si hablamos de dificultad, en sus primeras misiones Starlancer parece un juego bastante sencillo (con el nivel de dificultad tal y como viene... o sea en Medium), incluso más de lo normal, pero les aseguro que esto está lejos de ser verdad, ya que los simples "paseos" se terminarán antes de lo que imaginan para dar lugar a infernales combates en los que desearán estar escoltados por Luke Skywalker y Darth Vader en persona.

La dispareja inteligencia artificial de nuestros compañeros de escuadrón a veces nos complica las cosas más de lo que deberían, porque si bien en muchas oportunidades nos ayudan a sacar las papas del fuego hay algunas otras ocasiones en la que entre cuatro de ellos no son capaces de deshacerse de un simple caza enemigo que sólo se banca unos cuantos tiros, pero que al estar vivo molesta; este defecto nos obliga a estar atentos en todo momento.

En líneas generales, las órdenes que podemos darle a nuestros compañeros han sido simplificadas para que tengamos un acceso más directo a los comandos más importantes, en lugar de andar abriendo un menú tras otro ya que, como sabrán, en los momentos más calientes de un combate es bastante complicado andar fijándose en dónde está cada opción sin que nos llenen de agujeros.

A pesar de que disponemos de las órdenes esenciales, como por ejemplo atacar al objetivo seleccionado, pedir refuerzos o que nos cubran, no podemos solicitar una nave de apoyo para recargar nuestras armas cuando lo necesitemos, cosa que puede llegar a limitarnos un poco, e incluso no podemos ordenarle a nuestro grupo que proteja a un objetivo en particular.



También hay una gran cantidad de opciones que no sirven de mucho, como por ejemplo las de enviarle mensajes a nuestros compañeros controlados por la máquina o la de regular el balance entre la potencia de las armas, los escudos y los motores, ya que en este último caso la forma de hacerlo no es muy cómoda y encima podemos llegar a meter la pata, por lo que es más aconsejable dejar todo como está.

¡Quiero el 2... y lo quiero ya!

Además de todo lo que ofrece en su modo para un solo jugador, Starlancer tiene varios modos Multiplayer entre los que se destaca la posibilidad de jugar las misiones de la campaña en forma cooperativa... en otras palabras, es-pec-ta-cu-lar.

Realmente este juego resultó ser mucho mejor de lo que aparentaba en un primer momento y les aseguro que es una experiencia imperdible para cualquier fanático del género. Lo mejor del caso es que después de su apasionante final, los Roberts y compañía se encargarán de darnos más de una pauta de que esto es sólo el principio, por lo que ya mismo me anoto para una continuación. X PC





XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Una impresionante simulación de combate espacial hecha por los creadores de Wing Commander.
LO QUE SI: Los gráficos, la ambientación, los efectos, la estructura de las misiones, los diseños de las naves, etc.
LO QUE NO: 25 misiones son pocas... Jaime, ¡quiero más! Por momentos se le va la mano en cuanto a la dificultad. A veces las acciones de nuestros compañeros son un tanto torpes.

94%

SENSACIONAL CONCURSO

XTREME PC   Microsoft®

CREA UNA CUENTA EN HOTMAIL, ENVIANOS UN E-MAIL A CONCURSOXPC@CIUDAD.COM.AR CON TODOS TUS DATOS Y PARTICIPA DE UN SENSACIONAL CONCURSO POR 10 STARLANCER!



www.hotmail.com

BASES DEL CONCURSO STARLANCER

1) Se admite la creación de una sola cuenta de e-mail por participante. 2) Si se repite el e-mail de un participante, los restantes descartarán automáticamente del concurso. 3) El sorteo de los premios se realizará el día 22 de junio y los resultados se publicarán en el número correspondiente al mes de julio de XTREME PC. 4) Los ganadores ceden a XTREME PC el derecho de publicar sus datos personales en las formas que XTREME PC considere conveniente, sin derecho a compensación alguna durante la selección y hasta los 365 días de su finalización. 5) Los ganadores deberán retirar sus premios dentro de los 60 días de efectuado el sorteo. 6) La falta de retiro de los premios dentro de las fechas estipuladas ante-riormente hara perder a sus ganadores el derecho de recibirlos. 7) XTREME PC podrá ampliar, reducir o modificar la nómina de premios sin previo aviso. 8) XTREME PC no otorga garantía de calidad, funcionamiento ni ninguna otra en relación con los premios que se ofrezcan. 9) XTREME PC no es responsable por ningún tipo de daño o perjuicio de cualquier tipo a los ganadores o a terceros que pudiera ocasionar el uso de los premios. 10) XTREME PC puede modificar sin previo aviso las fechas de comienzo y finalizacion del concurso. 11) XTREME PC podrá utilizar con fines comerciales la información obrante en los e-mail del concurso. 12) La participación en este concurso implica el conocimiento y aceptación de estas bases, así como las decisiones que adopte XTREME PC sobre cualquier cuestión no prevista en las mismas.





Microsoft®

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: EA Sports / Electronic Arts
INTERNET: www.ea.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Lan TCP/IP o IPX hasta 8 personas / Internet.



Championship Bass

El pescador más rápido del condado

Por Martín Varsano

Seguramente muchas personas tienen en su mente a la pesca como un pasatiempo ideal para hacer desaparecer los problemas cotidianos. El solo hecho de pararnos frente a un inmenso lago, con nuestra caña y todos los aparejos, hace que todos los embrollos laborales o familiares se esfumen con el primer lanzamiento.

Eso es lo que la mayoría de los mortales piensa acerca de este deporte. Pero la gente de Electronic Arts está dispuesta a demostrarnos, con Championship Bass, que la pesca puede también ser un desafío constante, corriendo contra el reloj mientras competimos con otros pescadores por las piezas más grandes.

Donde EA mete la caña...

No hay dudas, EA Sports sabe que cuando mete la mano (o la caña, para estar más a tono con el review) en un género deportivo, en la mayoría de las ocasiones sienta las bases para que las otras compañías sigan su ejemplo. El caso de Championship Bass (CB) es similar, y es un buen esfuerzo por parte de la empresa para conquistar a miles de fanáticos que no veían la hora de contar con un producto aceptable para PC, ya que las consolas llevan bastante ventaja en la materia.



La metodología de juego está simplificada un tanto, y con sólo ingresar nuestro nombre ya podremos comenzar a jugar los modos para un solo jugador, que son los siguientes: Bass Challenge, Fishing Trip y Tournament. En el primer modo recorreremos más de 50 niveles, con diferentes desafíos, los cuales se podrán realizar más fácilmente si atrapamos a unos peces especiales, que parecen salidos del mismísimo infierno por sus ojos rojos. Si tenemos la suerte de sacar alguno de estos bichos del agua conseguiremos bonificaciones muy útiles para nuestro desempeño, como por ejemplo una que se llama "Big Bass Flag", que indica con una flecha gris la ubicación de los peces "gordos" dentro de la zona en donde pesquemos. O sea, un score final -al momento de pesar nuestros pececillos- que nos llevará a los primeros puestos. Pero esto no es todo, también conseguiremos tiempo extra, señuelos especiales, y hasta la posibilidad de realizar lanzamientos mucho más lejos, para no tener que andar moviendo nuestro bote, algo que nos quita parte del precioso tiempo disponible.



El segundo modo de juego -Fishing Trip- es el único que nos permite elegir un lago y disfrutar de la pesca sin tener que preocuparnos por nada, algo que viene bien después de los tensos momentos que pasamos en los desafíos. Por último, encontraremos el modo Tournament, competencias que pueden durar hasta 3 días, algo que parece un paseo si estamos cómodamente instalados en nuestro hogar pero que resultan toda una prueba de resistencia, algo que los que tengan experiencia en la pesca real conocen en carne propia.

Lamentablemente, no todo son maravillas en los lagos virtuales de EA, y debemos reconocer que nos vimos defraudados con la ausencia de la línea, lo que hace que se pierda bastante la sensación de lucha con nuestra presa, y algunos problemas con la detección de ciertos polígonos, por lo cual el pez suele atravesar el muelle como si éste no existiera... Entendemos que la lucha sea encarnizada... Pero, ¿no será mucho?

Así y todo, Championship Bass es una muy buena opción para todos aquellos que quieran hacer un torneíto de pesca, sin necesidad de chupar frío en este crudo invierno que se avecina. ¡Brrr!

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un buen intento de EA que seguramente mejorarán el año próximo (como todo).
LO QUE SI: Buenos efectos de transparencia en el agua. El comportamiento de los señuelos. Los modos de juego.
LO QUE NO: ¡No se ve la línea! (¿Será una tanza muy finita?). Problemas con algunos polígonos. La música es un tanto reiterativa y monótona.

79%


ANIME • MANGA • TRADING CARDS • WARHAMMER • CINE • TV
NUKE
AÑO 1 • NUMERO 2
JUNIO 2000
POWER PLAY
ARGENTINA
$ 2.90
64 MEGATONES DE MATERIAL RADIOACTIVO
POKÉMON
Neo y Team Rocket
Llegan las nuevas
cartas
MAGIC
Prophecy: La
última expansión
de Magic
Todo sobre
Slayers!
Exclusivo!
FLCL, la nueva
serie de los
creadores
de Evangelion
Guía de episodios
de Mospeada/ROBOTECH
ISSN 1515-1697
MAGIC THE GATHERING • POKEMON • SOUNDTRACKS Y MAS!

Deep Junior

Por Pedro Federico Hegoburu

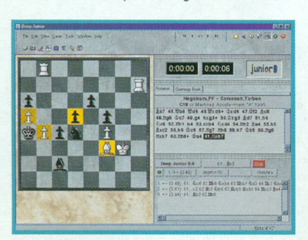
Se trata del primer programa de ajedrez comercial que corre en máquinas con dos o más procesadores. Sobre un tablero dual busca variantes a una velocidad 1.8 veces más rápido que en una PC común. El programa está basado en Junior 6 (ver nuestro review en XPC del mes pasado). Para correr de esta manera revolucionaria, Deep Junior requiere Windows NT o 2000 con un sistema de multiprocesadores, aunque también corre en Windows 95/98 pero con un solo procesador.

Las opciones del programa son idénticas a las de Junior 6, con énfasis en el análisis profundo. De forma similar a Junior 6, ambos programas son fuertes jugadores posicionales que han recibido comentarios favorables de fuertes jugadores como el Gran Maestro ruso Vladimir Kramnik.

Deep Junior también tomó parte (indirectamnente) del match Kasparov - Resto del Mundo, ya que Boris Alterman (segundo de Kasparov) aportó análisis hechos por el programa cuando corría sobre una máquina con 4 procesadores.

Una primitiva versión de Deep Junior venció al Gran Maestro Boris Gelfand en un match a dos partidas, corriendo también sobre 4 procesadores. Como agregado, Deep Junior trae otros engines como Comet A96 y B10, Crafty 16.1 y 16.18, Doctor? 3.0, Exchess 2.50 y 2.51, Fritz 5.32 y 6.0, Junior 4.6, 5.0 y 6.0 y finalmente Hiarcs 6.0.

Nuevamente recomendamos este programa para quienes jueguen ajedrez de forma competitiva, ya que la frustración que puede provocar la ocasional partida rápida (que inevitablemente terminará en derrota para el humano) destruirá el precario ego del aficionado.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: ChessBase GmbH
INTERNET: www.chessbase.com
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.

PROMEDIO **88%**

REVIEWS

Microsoft Baseball 2001

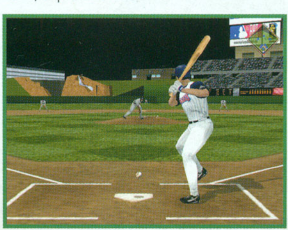
Por Diego Vitorero

Desde la colosal empresa de Bill "Micro" Gates nos llega la nueva versión de este juego de béisbol que, sin grandes cambios con respecto a su antecesor, y después de jugarlo varias horas, nos deja con un gusto amargo. La verdad es que esperábamos más de él. Si bien es bueno en todas sus áreas, no termina de convencer a nadie. Se puede considerar uno más del montón.

El menú principal cuenta con las opciones de juego básicas. El modo Multiplayer por alguno de los dos protocolos más conocidos, IPX o TCP/IP, no fue incluido; la única forma de jugarlo es de a dos personas en la misma PC. Para los menos experimentados el juego permite seleccionar una opción que brinda ayuda durante el partido. Ésta consiste (cuando estamos con el pitcher en el montículo) en ver la zona de strike después de que elegimos el tipo de bola a tirar, y así poder lanzar bolas más precisas dentro de esta área.

Cuando estamos al bate hay un sistema de ayuda parecido al anterior, pero se diferencia en que podemos ver el punto por donde pasará la bola y de esa forma acomodar la posición del bateador para impactarla en el punto más conveniente. Los gráficos cumplen con su cometido, los jugadores tienen un buen nivel de detalle, en muchos casos con sus caras verdaderas.

Microsoft Baseball 2001 se perfila como otra alternativa en este deporte, pero nada más que eso. La gente de Gates tendrá que hacer mucho mérito si quiere pelear por el cetro, el próximo año.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Microsoft
INTERNET: www.microsoft.com/games/sports/baseball2001
SOPORTE MULTIPLAYER: Dos personas en la misma PC.

PROMEDIO **70%**

REVIEWS
DEPORTES

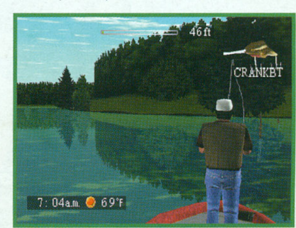
Black Bass

Por Martín Varsano

Otro juego de pesca? Así es, amigos. Y en esta ocasión de la mano de Hot-B, una empresa japonesa que suele sacar para PlayStation algunos títulos de calidad mediocre, entre los que se encuentra -oh casualidad- una versión idéntica de Black Bass. Por ese motivo debemos comprender el por qué de la malísima calidad del texto en las pantallas, o la pobre definición de los videos que acompañan al juego, tanto en la introducción como en los tutoriales. Se nota desde el vamos que es una conversión a la cual no se le quiso mejorar nada.

Los modos de juego son bastante interesantes: Tenemos el modo Tournament, Free Fishing Mode, y Beginner, para los que no estén preparados a la dificultad de los primeros dos. Aún así, cabe aclarar que el título está más orientado a lo que es la pesca real, por lo que las presas no abundan, y son muy difíciles de atrapar. No importa qué señuelo utilicemos, siempre lo mirarán con cara de asco, y hasta se atreverán a pasar varias veces cerca del mismo, como demostrando que no se regalan como en Championship Bass. Para algunos será todo un desafío, pero para la mayoría será un aburrimiento incontenible, créanme, al menos que este tipo de juegos sean sus favoritos, cosa que dudo.

Los gráficos son bastante pobres, pero la opción de poder utilizar tres tipos de cámaras para ver la acción (desde fuera, arriba y dentro del lago) saca un tanto las papas del fuego. Sólo recomendable para los fanáticos de la pesca o aquellos que busquen un buen motivo para deprimirse.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Hot - B
INTERNET: www.hotb.com
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 8 jugadores vía LAN

PROMEDIO **50%**

GeForce 2 GTS

El NV15 de nVidia

Por Mariano Firpo

Tiembla 3dfx, tiembla... Después del éxito total que tuvo la GeForce 256, nVidia vuelve a la carga y esta vez el golpe intenta derribar a la competencia. Cuando salió al mercado la TNT2 Ultra planteó un duro combate a la serie Voodoo3. nVidia incluía soporte para 32 bits de colores y se perfilaba como una de las mejores placas aceleradoras 3D del año. Aunque 3dfx seguía ganando en unos cuantos benchmarks en lo referente a FPS (cuadros por segundo), nVidia dio un paso adelante y sacó al mercado una obra de arte: la GeForce 256, equipada con el chip NV10. Esta placa superaba en casi todos los aspectos a las Voodoo3 2000, 3000 y 3500, incluía soporte para texturas grandes (2048x2048), T&L por hardware (transform & lightning) y no había forma de bajarla del podio de los ganadores. Mientras la competencia hacia alarde de sus próximas incursiones en el mundo de las placas aceleradoras, nVidia preparaba el golpe maestro. 3dfx anunció su chip VSA-100 y su nueva línea Voodoo 4500, 5000, 5500 y 6000; sus características son: soporte para grandes texturas y 32 bits de profundidad de colores en 3D -nada innovador-, un sistema nuevo llamado T-Buffer que incorporaba una serie de efectos visuales y compresión de texturas (algo que ya había puesto S3 en práctica con su S3TC). Los modelos más poderosos trabajarían con 2 ó 4 procesadores (VSA-100) en paralelo y tendrían la capacidad de realizar algo jamás visto, el esperado FSAA (Full Scene Anti Aliasing) que se encargaría de eliminar los serruchos que se observan sobre algunas rectas diagonales -efecto escalera- y le quitan tanto realismo a los gráficos. Se anunció la próxima salida de la V4 4500 y 3dfx juró que se podría usar el FSAA a 60 FPS en buenas resoluciones con su ultra-poderoso V5 5500. La realidad fue otra... se retrasó el V4 4500 y el prototipo de su hermano mayor salió antes. Los benchmarks mostraban que la nueva placa de 3dfx no podía competir a bajas resoluciones contra el T&L de la GeForce 256 DDR, a resoluciones cercanas a 1280x1024 los números se emparejaban y, a altísimas resoluciones, 3dfx ganaba gracias a su elevado fill rate.

Las preguntas fueron muchas: ¿Esto es lo nuevo que 3dfx? ¿Qué pasó con la V4500? ¿Dónde quedó el gigante de las placas aceleradoras? Se puede predecir que los drivers no están totalmente preparados, pero si

	GeForce 256 (NV10)	GeForce 2 GTS (NV15)
Arquitectura Gráfica	256 bit	256 bit
Transistores	22-23 Millones	25 Millones
Canales de renderizado	4 (32 bits)	4 (32 bits) HyperTextel
Proceso	0.22 micrones	0.18 micrones
Reloj del Core	120 MHz	200 MHz
Reloj de las Memorias	150 MHz (300 MHz)	166 MHz (333 MHz)
Velocidad de las Memorias	5-6 nanosegundos	6 nanosegundos
Tipo de Memorias	SDR/DDR	DDR
FSAA	No (AA)	Si
Profundidad de Color en 3D	32 bits	32 bits
RAMDAC	350 MHz Palette-DAC	350 MHz Palette-DAC
Fill Rate	480 Megatextels/seg	1.6 Gigatextels/seg
	15 millones de polígonos/seg	25 polígonos/seg
T&L por hard	Si	Si (2da generación)
Environmental Bump Mapping	No	Si
Cube Environment Mapping	Si	Si
Vertex Blending	Si	Si
Soporte DVD	Si	Si
PCI	No	Si
AGP	4x/2x/1x escritura rápida	4x/2x/1x escritura rápida

sacan el prototipo a la calle uno espera que tengan las cosas bastante cocinadas, o bien es obvio que el departamento de marketing de 3dfx necesita ayuda. Con respecto a la Voodoo4 4500 queda bastante claro que si una placa con 2 procesadores VSA-100 no puede rematar a la GeForce 256, el pequeñito tampoco podrá hacerlo. Con respecto a la V4 4500, queda esperar que sea una placa de bajo costo y buenas características -algo similar al rol que cumplió la Voodoo3 2000-. Podríamos decir que 3dfx no tiene muchas esperanzas en todo esto, mientras que su única carta maestra podría ser el Voodoo5 6000 -cuatro procesadores en paralelo y 128 MB de RAM-, el precio de salida evita cualquier buena premonición sobre esta placa que rondará los 600 dólares en USA.

Después de todas estas malas noticias, nVidia toma las riendas del asunto y saca al mercado un nuevo rey, construido bajo un proceso de 0.18 micrones, el GeForce 2 GTS, muy similar al chip anterior pero con increíbles mejoras. Uso pocos días después, Elsa anuncia la salida de su placa de video con este mismo chip -el NV15-. Aunque el prototipo posee 32 MB de DDRAM de 6 ns, la placa final dispondrá de 64 MB y la capacidad para adicionar un módulo llamado VIVO que proporcionará salidas y entradas de video, transformando la placa en un sistema de captura y edición de video. Otra importante adición es el soporte de FSAA (el único punto a favor que tenían los nuevos modelos de 3dfx). Es increíble como mejora la imagen cuando el FSAA se encuentra activo, pero también es cierto que en la medida que las resoluciones se incrementan es menos necesario y los FPS se reducen muy drásticamente. En todo caso, la velocidad del procesador es el factor limitante.

La mayor diferencia entre el NV10 y el NV15 radica en las frecuencias de los relojes del chip y la memoria. Mientras el GeForce 256 usa frecuencias de 125 y 150 MHz, el GeForce2 se extiende un poco más alcanzando los 200 y 166 MHz respectivamente. Otro punto destacable es la gran capacidad de overclock que posee la placa, ya que haciendo una pequeña modificación en el registro y toqueteando dentro de los drivers se pudo llevar el reloj del Core de 200 a 230 MHz y las memorias de 166 a 180 MHz. Las siglas GTS provienen de gigatexels y shading, la capacidad de realizar siete operaciones de pixel por paso. Muchos detalles hacen que esta placa sea un líder absoluto, desplazando a 3dfx del podio.

Esperamos que llegue pronto al mercado argentino y que el precio se ajuste un poco más al usuario. Con un valor de salida en USA de 350 dólares, pocas esperanzas nos quedan para poder adquirir semejante monstruo en los próximos meses.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Maxtor
INTERNET: www.maxtor.com
PRECIO: No disponible
PUNTOS DE VENTA: En los mejores locales de computación.

PROMEDIO
85%

Maxtor DiamondMax 60

60 GB para convertir nuestra PC en un basurero

La nueva línea de Maxtor llamada DiamondMax ha tenido muy buena repercusión en el mercado en general, ofreciéndonos discos duros de alta capacidad y excelente transferencia.

Por Mariano Firpo

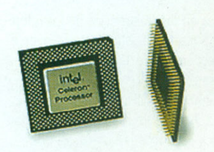
Su último modelo, en lo que a tamaño se refiere, es el DiamondMax 60 que tiene espacio para cuatro platos de 15.3 GB cada uno -¡61,2 GB en total!-, un tiempo de búsqueda promedio cercano a los 9 ns y una latencia próxima a los 5.5 ns.

Soporta Ultra DMA 66 -permitiendo transferencias asombrosas pero que ni en sueños alcanzan los 66 MG/seg- y posee un nuevo chiche que se está implementando en los más modernos discos duros, 2 MB 100 MHz SDRAM de cache que permiten sostener las altas transferencias de datos. El único defecto importante que encontramos en el diamante de Maxtor son sus 5400 RPM (revoluciones por minuto). Prácticamente todas las compañías han llevado las RPM de sus discos más exigentes a 7200 pero Maxtor lo ha implementado en su línea plus dejando a este gigante de lado. Tres nuevos sistemas se han puesto en práctica: el controlador llamado DualWave agrega un nuevo chip DSP que reduce el tiempo de los procesos de búsqueda, lectura, escritura, cache y otros; un método de detección y corrección de errores "on-the-fly" llamado MaxSafe que se encarga de estos problemas sin tener que realizar lecturas adicionales y el mecanismo llamado ShockBlock que protege al disco cuando se lo somete a movimientos bruscos -extracción y transporte-. Después de adquirir uno de estos discos la papelera de reciclaje quedará en el olvido.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Una mejora sustancial dentro de la línea Maxtor.
LO QUE SI: Gran capacidad, altas tasas de transferencia, DualWave, MaxSafe y Shock-Block.
LO QUE NO: El diseño no se compara con el de sus competidores, bajas RPM.

85%



Celeron II

El nuevo microprocesador económico de Intel

Hace aproximadamente más de un año un microprocesador alcanzó el mercado haciendo la vida de los overclockers un poco más feliz; nos referimos al Celeron 300A. Jugando con la configuración, un especialista en hardware o alguien muy valiente munido de las instrucciones correctas podía llevar esta joyita de la tecnología de Intel a 450 MHz sin problemas ni refrigeración extra. De esta manera, uno podía tener un procesador de 130 pesos que corría como un Pentium II de 450 MHz que rondaba en ese entonces los 350 morlacos y que en muchos benchs salía victorioso gracias a que su cache corría a toda la velocidad del microprocesador.

Por Mariano Firpo

Ahora Intel ha sacado una nueva ganga: el Celeron II de 600 MHz con un FSB -Front Side Bus- de 66 MHz, un multiplicador fijo en 9 y zócalo FC-PGA -Flip Chip Pin Grid Array-; retocando un poco el FSB podemos llevar con facilidad al CeleMine a 750 MHz y con ayuda de refrigeración extra a unos extraordinarios 900 MHz.

No hace falta decir que cualquier procesador que ronde los 1000 MHz se encuentra fuera de todo bolsillo con precios en el rango de los 800-1200 dólares. Este es el punto fuerte del nuevo Celeron II con base Coppermine que se puede conseguir en USA por menos de 160 dólares. Dentro de la evolución de los microprocesadores, éste se ha sumado a las últimas tecnologías por ser creado en un proceso de 0.18 micrones manteniendo sus antiguos 128 KB de cache on-die L2 trabajando a la misma velocidad que el núcleo. ¿Qué se consigue al disminuir la matriz de 0.25 a 0.18 micrones? Primero, permite alcanzar mayores frecuencias; y segundo, requiere de menos poder para trabajar. Un Celeron antiguo requería un voltaje de 2.0V mientras que los nuevos utilizan 1.5V. El consumo variaba entre 17 y 28.3 W dependiendo de la velocidad del micro; ahora el C2 de 600 MHz utiliza sólo 18W, comparable al consumo de un Celeron de 266 -sin cache-, y se mantiene en temperaturas próximas a los 32 grados centígrados.

Para poder aprovechar al máximo la velocidad del CeleMine deberemos utilizar motherboards capaces de modificar el FSB en pequeñas unidades. Los multiplicadores que se han fijado son muy elevados (8.5 para el Celeron II de 566 MHz y 9.0 para el de 600). Estos números hacen que pequeñas modificaciones del bus produzcan variaciones en la velocidad final excesivas. Por ejemplo, un C2 de 566 MHz puede funcionar correctamente a 705 MHz -usando un FSB de 83- y puede rendir aún más pero no soportar el cambio a un bus de 133 porque la velocidad final alcanzaría los 1130 MHz -si funcionara todos seríamos felices-. Es necesario comprar un mother que tenga una gran variedad de FSB para elegir y en lo posible que los cambios se puedan realizar desde el BIOS para una mayor comodidad. Otra característica útil es el medidor de temperatura que suele venir acompañado a la placa madre y puede ayudarnos a comprender cuándo los fallos que encontremos se deben a una excesivo overclock. En general, en los mothers no se tienen multiplicadores por encima de 8x pero, al estar este valor fijo en el micro, las placas bootean haciendo valer lo impuesto en el chip. Puede que no todos los motherboards funcionen correctamente, así que habría que consultar con los proveedores cuáles soportan estos nuevos micros.

El nuevo modelo de Intel -Celeron II- posee una serie de características relevantes como la inclusión de las instrucciones SIMD del Pentium III -similares al 3DNow! de AMD y diseñadas para acelerar las operaciones de punto flotante-, código de corrección de errores, arquitectura para ejecuciones dinámicas y algunas capacidades de bajo consumo energético.

Las cualidades del microprocesador son muy buenas pero hay una diferencia importante con el pasado: el nuevo Celeron II es bastante más lento que su hermano de mayor precio -a igual frecuencia de reloj-. Al no tener las mismas prestaciones que el Coppermine, la ecuación precio/calidad no es tan favorable como sucedía en el pasado. En conclusión, si disponen de poca plata, ésta es una excelente opción para hacer un upgrade pero, si lo que restó del sueldo supera los 300 pesos, un Pentium III 550E puede ser una elección más acertada, sobre todo si su mother soporta este tipo de microprocesadores.

Overclocking

Es el proceso por el cual un microprocesador es configurado para correr a mayores velocidades de las que supuestamente resultan óptimas según los ingenieros que lo construyeron. Cuanto más rápido trabaje el micro deberá soportar mayor temperatura, lo cual puede inducir a errores de cálculo y acorta su vida útil estimada. Sin embargo, rara vez ocurren estos errores y la vida útil del micro aunque reducida suele ser suficiente para la mayoría de los mortales, quienes deben cambiarlo cada uno o dos años. El overclocking es un proceso peligroso si no se sabe claramente cómo hacerlo y no se realiza sobre una correcta combinación de microprocesador y motherboard, ya que éstos podrían resultar irreversiblemente dañados así como otros componentes del hardware. Intel anula la garantía en sus microprocesadores si éstos han sido overclockeados.

Nuevo!





- Impact 2 M64 32MB
- Impact 2 M64 32MB TV

Nuevo!



IMPACT 2 AGP

- Impact 2 M64 32MB
- Impact 2 M64 32MB TV
- Impact 2 Pro 32MB
- Impact 2 Pro 32MB TV

Nuevo!





- Impact 3 32MB TV
- Impact 3 DDR 32MB TV

opcional: versiones con salida televisor

Teppro, el nuevo Líder!

Las aceleradoras más potentes, con el mayor respaldo y soporte local.

WWW.TEPPRO.COM

- Más soporte
- Más velocidad
- Más variedad
- Más respaldo
- Más funciones adicionales

Brindando siempre la mejor calidad, tecnología de vanguardia, soporte local eficaz y ofreciendo las más amplias soluciones para el entretenimiento o uso profesional, manteniendo la mejor relación de costo y beneficio, Teppro se ha transformado en el Nuevo Líder en Aceleradoras 3D

Consígalas también en:





compumundo

Envios al interior

Ventas al gremio



Asia Computers Trade Co.,

Representante exclusivo en Argentina
Tel: (54-11) 4954-6000/6001
E-mail: tepproarg@teppro.com

PROMEDIO
73%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Diamond Multimedia / S3
INTERNET: www.s3.com
PRECIO: $65
PUNTOS DE VENTA: En los mejores locales de computación.



Diamond Monster Sound MX400

Diamond usa el chip Canyon3D de ESS Technologies

Desde que Aureal decidió hacer sus propias placas de sonido, dejando de lado a Diamond/S3, el líder mundial en multimedia debió buscar nuevos chips para soportar su línea de placas de sonido Monster Sound.

Por Mariano Firpo

Esta nueva placa -sucesora de la MX300- usa el chip ESS Canyon3D de ESS Technologies y apunta a un mercado diferente que el de sus competidoras. Aureal con la SQ2500 y Creative con su Sound Blaster Live! compiten por los primeros puestos con placas que rondan los 70-150 pesos, por otro lado Diamond intenta llegar a las PCs con una placa que brinda sonido direccional 3D de alto nivel a un precio más asequible -entre 50 y 65 pesos-. El nuevo diseño es diferente al de referencia y la MX400 incluye una conexión separada para el micrófono y la entrada de línea. Los conectores internos son pocos pero uno de ellos permite agregarle una placa hermana. El slot de expansión que la acompaña está di-señado para incluir una placa extra -Rio PC-, la cual cumple dos funciones: tiene la intención de liberar al microprocesador de los cálculos que realiza a la hora de decodificar MP3 y también actúa como sintonizador de FM. Los entusiastas en comprimir temas a MP3, también se beneficiarán con este upgrade. Diamond estima que el proceso de codificación se verá acelerado entre 3 y 5 veces (algo similar al sistema de la Sound Blaster LiveMP3+), aunque se deberá usar al principio software especial incluido con el sistema.

Toda esta gama de nuevas placas aceleradoras tiene la intención de liberar al micro de los procesos "pesados" referentes al sonido 3D. Mientras que la SQ2500 y la SBLive! usan del orden del 1% de la capacidad del microprocesador, la MX400 utiliza algo cercano al 5 % (los valores dependen de la cantidad de canales utilizados, la profundidad del sonido y la frecuencia).

Un problema típico que se podían encontrar en viejas placas de sonido y en otras que usaban este chip era la incapacidad de reproducir dos o más sonidos -wav, mp3, etc.- al mismo tiempo por lo que no podíamos escuchar el beep del ICQ mientras jugábamos un partido de Starcraft. Esta incapacidad de reproducir varias corrientes de audio y el uso excesivo del micro sería, según ESS Technologies, culpa de controladores inmaduros y quedaría solucionado en poco tiempo. La propuesta consiste en hacer un nuevo conjunto de drivers en vez de modificar los ya existentes para obtener los mejores resultados.

Sonido ambiental

Una de los puntos fuertes es la inclusión del soporte para sonido ambiental Sensaura 3D -tecnología que ya han implementado ESS, Yamaha y Cirrus Logic- que incorpora una serie de características para hacer que los sonidos sean lo más realistas posibles. Las funciones de Sensaura 3D que vienen incluidas por hardware son: MacroFX, que proporciona efectos sonoros en campos próximos (como el zumbido de una abeja); EnvironmentFX, que modifica los sonidos en función del medio que nos rodea (amortigua el sonido si proviene del agua o genera el eco característico de una catedral), y es compatible con EAX 1.0, 2.0 y I3DL2; por último, MultiDrive genera dos hemisferios de sonido que se mezclan para generar un sonido direccional de muy buena definición.

Para concluir podemos decir que MX400 es una placa con buena calidad sonora -típico de las placas de sonido PCI- aunque la elección depende mucho de los gustos particulares. Tiene algunos puntos fuertes y algunos bastante flojos pero todo esto viene acompañado con un precio más que justo. Aquellos que busquen una placa con gran conectividad interna pueden verse defraudados pero en general satisface al usuario promedio. Si disponen de 60 pesos y quieren algo más que una placa genérica, pueden acompañar a Diamond y así evitar que se sienta abandonada.

Características Principales

- Chipset: ESS Canyon 3D™
- Audio codec: Quad AC97 2.1 Codec
- hasta 48 canales 3D acelerados, 64 canales acelerados o 1024 voces
- DSP: capacidad de procesamiento de señal de 32 bits.
- Sample Rate (velocidad de muestreo): hasta 48 Khz. Full duplex
- Conectores de entrada y salida: Salida 1 (para parlantes frontales o auriculares), salida 2 (para parlantes traseros), entrada de micrófono, entrada de línea estéreo, salida digital RCA S/PDIF, salida de joystick / MPU401 MIDI
- API: -Aureal- A3D 1.0, Microsoft Direct Sound y Microsoft DirectSound3D
- Configuraciones de parlantes soportados: 2, 4, 4.1 y 5.1
- Soporte: tecnología Sensaura 3D (MultiDrive, MacroFX y EnvironmentFX)
- Slot: PCI 2.1

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Sonido direccional de buena calidad a un excelente precio.
LO QUE SI: Tecnología Sensaura 3D de bajo costo.
LO QUE NO: Drivers de baja calidad. No soporta A3D 2.0 ó 3.0. Uso alto del CPU.

73%

EL LADO BIZARRO

UN VIAJE HACIA LA ZONA MAS OSCURA DEL MUNDO DEL ENTRETENIMIENTO

Y una vez más reanudamos nuestra difícil pero necesaria tarea de salir a enfrentarnos con los exponentes más fieros que el mundo de los juegos tiene para ofrecer, para ver si podemos encontrar a alguien capaz de hacerle la pelea por el máximo galardón de esta sección tan especial a nuestro niño mimado, que por supuesto no es otro más que Skydive!
A pesar de que este mes no hemos tenido mucho éxito hay que reconocer que en cualquier momento alguien nos puede llegar a sorprender con un nuevo clásico totalmente bizarro, así que más pilas, muchachos, ¡por favor!

3D Helicopter Coyote Hunter

ACCION / ARCADES
Por Santiago Videla

Si hasta hoy creían que una tercera guerra mundial podría poner en peligro nuestra supervivencia... grave error, porque eso significa que están subestimando a un enemigo que escondiéndose tras su aspecto aparentemente inocente, podría llegar a ser aún más devastador.

Supongo que con esta introducción se estarán preguntando ¿de quién se trata? o lo que es aún más intrigante ¿qué se tomó este pibe?, para lo cual todavía no tengo una respuesta, pero volviendo al tema les comento que si todavía no se han imaginado a qué terrible peligro me refiero, les comento que se trata de... los coyotes.

¿Cómo?... Bueno, por lo menos ésa es la impresión que me dio este excelente título traído directamente desde el Primer Mundo de la mano de la gente de Webfoot, en el que tendremos la oportunidad de probar nuestras habilidades para erradicar a esta especie, incluyendo sus variantes menos conocidas, como por ejemplo: Coyotes mutantes, coyotes zombies, coyotes radioactivos y coyotes vampiro entre otros.

Afortunadamente no tendremos que enfrentar cara a cara a estas criaturas, ya que en todo momento usaremos un simpático helicóptero con el cual tendremos que perseguir a las molestas criaturas desde los más recónditos parajes de los Estados Unidos hasta la mismísima Transilvania.

Si esto ya les llamó la atención, no desesperen, porque todavía falta lo mejor.

Gracias a las ventajas que ofrece su nueva y revolucionaria tecnología, este juego utiliza resoluciones de hasta 320x200 y como si eso fuera poco, es capaz de manejar modelos 3D con 5 ó 6 polígonos logrando ambientaciones únicas.

Si a todo esto le sumamos la emoción y las increíbles cantidades de adrenalina que produce el hecho de cazar coyotes que corren en línea recta, desde un helicóptero, sólo nos queda salir corriendo... a comprarlo ¿no les parece?

FICHA TECNICA
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Webfoot
INTERNET: No gracias
SOPORTE MULTIPLAYER: A duras penas se puede jugar de a uno.

3%

Atari Arcade Hits 2

ACCION / ARCADES
Por Santiago Videla

No cabe la menor duda de que Atari fue una de las grandes pioneras de lo que hoy por hoy es el gigantesco mercado de los videojuegos y qué veterano no recuerda grandes éxitos como Asteroids, Battlezone y todo ese tipo de juegos con los que nos pasábamos incontables horas de pie, metiendo una fichita tras otra con tal de pasar el record.



De seguro más de uno debe haber vivido esa época y sabe el gran aporte que hizo la gente de Atari en ese momento, pero cuando hoy en día volvemos a ver el prestigioso nombre Atari unido al de una compañía como Hasbro, todos sabemos que el propósito de esta extraña fusión no es otro que el de... currar.

Y así es como, una vez más, los ya hiper conocidos Asteroids Deluxe, Battlezone, Crystal Castles, Gravitar, Millipede y Warlords se han abierto camino hacia las pantallas de nuestros indefensos monitores y, si bien estamos antes 6 grandes clásicos, recordemos que incluso el más sofisticado de ellos tiene más de 20 añitos, razón por la cual este título es ideal para todo aquel que quiera revivir los años dorados del entretenimiento digital, así que levanten la mano los que se quieran prender a la nueva onda retro... ¡ejem! pueden levantar cualquier mano, en serio... ¿hola?, ¿hay alguien ahí?... no, no se vayan, esperen...

FICHA TECNICA
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Atari / Hasbro
INTERNET: Ni lo sueñen
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 2 jugadores en forma alternada.

10%

COMPAÑIA /DISTRIBUCION: Rebellion / Fox Interactive / Microbyte

Alien vs. Predator Gold Edition

Por Durgan A. Nallar

En julio del año pasado la compañía Fox Interactive nos aterrorizó con Alien versus Predator, un título sorprendente al que le dimos un 85% de puntaje; es decir, lo colocamos en la categoría de excelente, a medio camino de un clásico absoluto, y esto básicamente ocurrió por un motivo: no se podía salvar la partida en medio de un nivel; esto se solucionó con la salida de un patch unos meses después, pero si esta opción hubiera estado activa desde el principio el puntaje hubiera trepado al 90%, y aun más allá.

La imposibilidad de grabar la partida es un arma de doble filo: por el lado positivo, obliga al jugador a cuidar cada bala y cada paso porque, una vez muerto, muerto se está y hay que recomenzar el nivel desde el principio; por el lado negativo, los jugadores de PC no estamos acostumbrados a este sistema de presión tan típico de otras plataformas como las consolas, por lo que terminamos irritados.

Alien versus Predator es una maravilla, no por su engine gráfico, precisamente, aunque a pesar de su sencillez sin duda éste hace un trabajo excelente para los fines del juego. Donde el producto de Fox brilla con luz propia es en su impresionante capacidad para generar ambiente. No son muchos los títulos que pueden darse ese lujo; como ustedes mismos habrán visto decenas de veces, un juego puede tener gráficos de última generación pero carecer de personalidad. La atmósfera desplegada por Alien versus Predator puede poner los pelos en alto al más varón. El jugador que se atreve a internarse solo en los corredores oscuros, acompañado del sonido palpitante y de una banda sonora tan dramática como efectiva, no puede hacer otra cosa que entusiasmarse al límite de la adicción con el título de Fox. Los sustos que disparan las fugaces y furiosas apariciones -casi siempre inesperadas- de los enemigos son memorables.

El juego puede jugarse desde tres puntos de vista: como un Marine, un Depredador o un Alien. Cada uno de estos famosos personajes tiene un arsenal personalizado e impone un estilo de juego único. No





es lo mismo recorrer el juego como un Marine, cargado de armas clásicas de la ciencia-ficción, detectores de movimiento, bengalas y visión infrarroja, que hacerlo como un rápido Alien escurriéndonos por techos y paredes para caer de un salto sobre nuestros enemigos y arrancarles el torso de un zarpazo o un coletazo. O ser un Depredador capaz de atacar con armas de energía, hacerse casi invisible y arrancar un cráneo de un harponazo para dejarlo clavado en la pared, aullido de triunfo mediante.

En el aspecto del juego multiplayer, la satisfacción de encarnar a cualquiera de los tres personajes es evidente desde las primeras partidas. Si bien en el juego en solitario la experiencia es una de las mejores jamás entregadas por un título para PC (se recomienda jugar con las luces apagadas y solo, a altas horas de la madrugada), en multiplayer la adrenalina sube hasta levantarnos de la silla.

Casi un año más tarde, Fox Interactive decidió sacar a la venta la versión Gold de Alien vs. Predator. Básicamente, es el mismo producto que el original, pero con algunas adiciones que a los fanáticos o a los que recién se interesan en este título los puede ayudar en la decisión de comprarlo:

Más niveles, tanto multiplayer como para el modo skirmish: Leadworks, Hadley's Hope, Meat Factory, Nostromo, Subway, Elevator, Lab 14, Compound y Office. Todos son de excelente calidad y diseño.

Dos armas nuevas para el Marine, en un exitoso intento por balancear más las diferencias entre los tres personajes: Pistol (que puede llevarse en cada mano, al estilo UT, y dispara como una automática con el botón secundario) y Skeeter Launcher (el cual lanza un disco que rebota en las paredes, detecta la presencia de los enemigos y los ataca con un rayo de energía casi siempre mortal).

Fox aprende de sus errores, y el juego ahora puede salvarse en medio de un nivel, sin restricciones de ninguna clase, algo que la comunidad de jugadores de PC agradecerá. Incluso también se encuentra presente la opción de salvado / cargado rápido. En síntesis, Alien versus Predator Gold Edition representa una oportunidad excelente para que quienes no posean el juego puedan adquirirlo y experimentar unas buenas horas del más puro terror espacial.

LO QUE SI: Nuevos niveles y dos armas más para el débil Marine.
LO QUE NO: Si ya tienen la versión original, ésta puede resultarles redundante.
85%

X-Box mata

¿La consola de Microsoft puede terminar con los juegos de PC?

Por Durgan A. Nallar



l mundo del entretenimiento hogareño tiene tres grandes dueños. Sony, Sega y Nintendo se disputan un mercado que cada vez es mayor y deja billones de dólares de ganancia cada año. Pero eso podría cambiar luego de la primavera de 2001, cuando se haga realidad el sorpresivo anuncio que William "Bill" Gates III hizo hace dos meses en la Game Developers Conference. X-Box, la consola de Microsoft, vendrá acompañada de una estrategia destinada a acaparar el mercado de los juegos.

La guerra entre las diferentes plataformas de entretenimiento electrónico siempre estuvo presente. Desde hace años, los poseedores de una computadora personal sienten una molestia en el ombligo cuando escuchan hablar maravillas de los juegos de alguna de las más famosas consolas. Y viceversa. Los jugadores de estas pequeñas pero poderosas máquinas suelen despreciar a los primeros. Una tercer elite de jugadores "duros" resuelve el tema teniendo una PC y además una o más consolas, con tal de disfrutar lo mejor de ambos mundos.

En la actualidad, la principal consola es PlayStation, de Sony, seguida por la más nueva y en ascenso Dreamcast, de Sega. En tercer lugar, ya extinguiéndose, se encuentra Nintendo 64. La nueva generación de consolas de Sony, mientras tanto, ya es un éxito en el Japón, donde PlayStation2 se ha agotado de los estantes de venta y lleva vendidas más de dos millones de unidades. Nintendo espera sobrevivir a esta interminable guerra con una nueva consola llamada Dolphin, cuya salida ha sido programada para 2001.

En la Editorial tenemos todas estas consolas, excepto Dolphin, como es obvio. Como asiduos jugadores tanto de PC como de consolas, hemos de decir que ambas plataformas se complementan, más que rechazarse. Hay juegos de PC que son impensables en una consola, y al contrario. Además, tanto un tipo de jugador como otro tienen diferentes gustos, sin duda condicionados por los equipos de que disponen. En los casos en que algún título ha sido portado de un formato al otro casi siempre se han registrado malas conversiones y un bajo nivel de ventas para las compañías. Tomemos como ejemplo a Final Fantasy, que no ha logrado satisfacer a los usuarios de PC pero resultó un éxito rotundo en PlayStation. Al contrario, por ejemplo la conversión de Doom II para PlayStation ha sido un fracaso de ventas.

Con la llegada de consolas más poderosas, como el caso de Dreamcast y la flamante PlayStation2, cuya versión americana se espera para septiembre, la cosa se pone interesante. El hardware de estas máquinas es tanto o más potente que el de una PC actual, ello sumado a la ventaja de que los desarrolladores pueden explotar al máximo las posibilidades de estos sistemas porque no tienen que lidiar con decenas de periféricos y drivers en constante cambio, produciendo en consecuencia juegos que pueden dislocar mandíbulas al verlos en movimiento. La calidad gráfica y sonora de Dreamcast y PlayStation2 son formidables. Estas plataformas utilizan discos compactos de más de un gigabyte de capacidad, como el GD-ROM de Sega, y hasta DVD en el caso de PlayStation2, con lo que también la consola funciona como reproductor de películas. Unreal Tournament y Quake III Arena pronto harán su aparición en PlayStation2, y por primera vez habrá jugadores de ambas plataformas -consolas y PC- combatiendo de igual a igual en los servers de Internet.

"El hardware de las nuevas consolas es tanto o más potente que el de una PC actual, ello sumado a la ventaja de que los desarrolladores pueden explotar al máximo las posibilidades de estos sistemas."

X-Box competirá con ellas. El hardware previsto por Microsoft es impresionante: procesador de clase Pentium III de 633 MHz o superior, un chip gráfico especialmente desarrollado por nVidia (NV20, lejos en tres generaciones a los actuales chips GeForce), 64 MB de RAM, disco rígido de 8 GB, reproductor DVD 4x, tarjeta de memoria de 8 MB, placa Ethernet, puertos USB y modem opcional, entre otros. Esto representa el doble de potencia que su enemigo más fuerte, PlayStation2. El software de la X-Box trabajará bajo una versión reducida de Windows 2000 y DirectX 8.0, no evidente para el usuario, quien sólo introducirá el juego en la máquina o descargará add-ons y mini juegos desde Internet. Ya varias compañías se mostraron interesadas en desarrollar títulos para X-Box, entre ellas id Software, Interplay, Ritual y Bungie.

La pregunta es si la aparición de X-Box traerá como arrastre la caída del mercado de juegos para PC, puesto que los títulos para la consola no serán compatibles con el software de las computadoras. Según los expertos, no es éste el objetivo de Microsoft. La compañía simplemente está reaccionando para proteger su ingerencia en el mercado de Internet, y lo hace atacando a Sony, Sega y Nintendo, empresas que han declarado una estrategia dirigida a dominar no sólo a los juegos sino también a los juegos on line, e-commerce y navegación web. Si Microsoft no ingresa en el mercado de las consolas corre el serio riesgo de perder muchos billones y su carácter de liderazgo mundial.

Pero aunque las intenciones de Microsoft no sean las que manifiesta, nos parece lógico que el mercado de los juegos para PC sufra con la salida de la X-Box. Para los desarrolladores es muy fácil -y barato- programar títulos para X-Box, muchísimo más que hacerlo para PC, PlayStation2, Dreamcast y probablemente Dolphin cuando esté disponible. Desde el punto de vista del jugador, la consola será barata en comparación a una PC equipada con hardware para jugar. Una enorme masa de jugadores se moverá hacia las consolas de nueva generación. Éstas son ideales para los juegos de acción, carreras y deportes. Es factible pensar que sólo los juegos de estrategia y los simuladores de vuelo permanecerán fieles a las computadoras... sólo tal vez. ¿Qué puede ocurrir, entonces? Déjennos saber su opinión escribiéndonos al Correo de Lectores.

Mutante Argentino

Germán "Wizard" Krauss

Por Durgan A. Nallar

En noviembre de 1999, en esta misma columna, hablábamos sobre los pequeños programas para Unreal Tournament conocidos como "mutators". Estos mini-mods pueden ser creados por cualquiera de nosotros que tenga interés en la programación de juegos. Se requieren ciertos conocimientos en la materia, desde luego, pero una vez adquiridos es posible desarrollar modificaciones que, gracias a la ductilidad del Unreal Tournament Engine, se incorporarán sin dificultades al entorno del juego, enriqueciendo y extendiendo su jugabilidad.

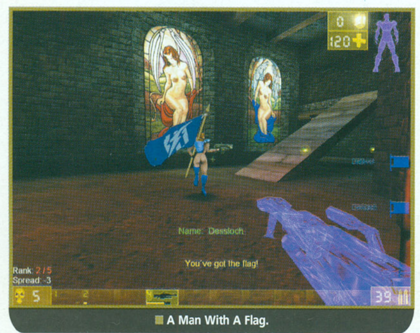
Germán Krauss, alias "Wizard", es un estudiante de Ingeniería en Informática en el Instituto Tecnológico de Buenos Aires. Hace un tiempo nos envió un mail adjuntando algunos mods y mutators diseñados y programados por él para que los evaluemos. Con todo gusto lo hicimos, y no sólo quedamos sorprendidos por la calidad de



los mismos sino que de inmediato resolvimos publicarlos -con su consentimiento, desde luego- en nuestro XCD para que todos los poseedores de este título de Epic Games puedan disfrutarlos ya mismo.

Para nosotros es un gusto que un programador argentino se interese en este apasionante universo. Aprender a crear mutadores y modificaciones no es tan complicado como parece (pueden ver La Zona 3D del número 25), sólo hace falta animarse. Se aprende sobre la marcha y los resultados pueden ser muy satisfactorios.

Encontrarán los trabajos de Germán en la carpeta Add-Ons del XCD que acompaña a este ejemplar bajo el nombre WIZARD.EXE. Al ejecutarlo se descomprimirán los mods y mutators, y luego deberán instalarlos uno por uno ejecutando los archivos con extensión ".umod" (si los archivos ".umod" no están asociados a UT, deberán reinstalar el juego y reiniciar el sistema). Una vez en la interface de UT, elijan desde el menú Juego la opción Comenzar Sesión de Práctica. Luego, en el caso de los mods, hay que seleccionarlos entre los tipos de juego, y en el caso de los mutators presionen en el botón Mutador y en la ventana siguiente muevan los mutadores desde "no usados" a "usados". Pueden combinar un mod con varios mutadores juntos, tanto los que ya existen como los que acaban de instalar, para producir diferentes configuraciones. Experimentar con los mods y mutators es divertido y produce más de una sorpresa.



A Man With A Flag.



Pero dejemos que el mismo Germán nos detalle cada uno:

A Man With A Flag (AMWAF): Mi primer gran trabajo. Este mod consiste en la idea de todos contra uno. El objetivo del juego es agarrar alguna de las banderas que hay en el nivel (pueden ser de 1 a 3) y tenerla en las manos todo el tiempo que sea posible. Esto hará que el resto de los participantes trate de eliminarnos para conseguirla, además de recibir un bonus por matar al "flag-carrier". El juego es totalmente configurable, desde el número de banderas en

el nivel y el tipo de bonus por matar al "flag-carrier" hasta el sistema de puntos en el que se basa el juego.

Team AMWAF: Esta es una versión por equipos del AMWAF original. Las reglas son exactamente las mismas pero el puntaje obtenido por cada uno de los jugadores se suma al puntaje del equipo hasta llegar a un limite de puntos o de tiempo.

Captain Team Game: Este es un juego por equipos (preferiblemente cuatro) en el cual cada equipo tiene un capitán con una cantidad de vidas determinadas, al cual deben proteger mientras tratan de eliminar a los capitanes de los equipos contrarios. Cuando un capitán pierde todas sus vidas el equipo queda fuera de competencia hasta que quede un solo equipo. Como los demás mods, este es totalmente configurable.



Quake III Arena Mutator.

Wizard Mutator: Este mutator es en realidad un conjunto de mutators que permite modificar distintos aspectos del juego. Podemos aumentar o reducir la cantidad de daño producido por nuestras armas y la fuerza del impacto de las armas; así veremos cómo un cohete puede mandar a alguien 30 ó 40 metros hacia el cielo y tal vez nunca más volver a caer (al menos no vivo). También tenemos una opción para restar un frag cada vez que nos matan, lo que hace al juego mucho más táctico. Combinando estas opciones podemos hacer el juego realmente divertido.



Quake 3 Arena Mutator: Este mutator es un intento para hacer que UT sea parecido a Q3A en lo que a forma de juego se refiere. Se efectuaron pequeños cambios que modifican drásticamente la forma de juego. Estos son los cambios:

- Los jugadores corren más rápido.
- Las armas son más fuertes
- Las armas y municiones reaparecen más rápido.
- Los jugadores comienzan con 125 puntos de vida.
- Si un jugador tiene más de 100 puntos de vida ésta disminuirá progresivamente.
- Si alguien muere teniendo el UDamage, éste caerá para que otro pueda recogerlo.

¡Si alguna vez jugaron a Quake III Arena, saben bien cuál es el objetivo de este mutator!

Unreal For UT: Este mutator reemplaza las armas de UT por sus equivalentes de Unreal I. También cambian el HUD y el ScoreBoard por los antiguos. Sólo para nostálgicos.

Killing Spree Mutator: Con este mutator, los jugadores que estén en "killing spree" (borrachera asesina) recibirán distintos tipos de bonus. Estos bonus pueden ser configurados y las opciones son: Armadura, más energía, UDamage, Shield Belt o UDamage y Shield Belt juntos. Se puede elegir un bonus diferente por cada tipo diferente de "borrachera" (killing spree, rampage, dominating, unstoppable and godlike).



EL MAGO

Germán tiene 18 años y acaba de empezar la carrera en el ITBA. *"La programación es algo que me interesa desde hace ya largo rato"* -explica-. *"Sé que me falta bastante, pero tengo esperanzas de llegar a programar juegos alguna vez."* Consultado sobre cómo había decidido diseñar los mods y mutators de su autoría, dice: *"Empecé a programar para UT a fines del año pasado. Siempre estuve interesado en la programación, pero nunca había hecho nada importante. Una de las cosas que más me motivó a hacerlo fue una nota sobre el tema que leí en la revista hace ya unos cuantos meses. A los pocos días de comprar Unreal Tournament me puse a averiguar sobre el tema en Internet y al poco tiempo mi primer mod, "A Man With A Flag", ya estaba listo."*

Germán tiene una página en la web llamada Wizard's Mod dedicada a sus creaciones. Pueden visitarla en www.planetunreal.com/wizard. Allí encontrarán sus trabajos presentes y futuros junto a una descripción de los mismos. Por supuesto, estamos seguros de que Germán no es el único de nuestros lectores que se está metiendo de lleno en el mundo de la programación, así que desde aquí los instamos a enviarnos sus trabajos y desde luego a escribirnos con sus comentarios sobre el tema al Correo de Lectores.

Warcraft III

Idas y venidas de la secuela con los "pieles verdes"

Por Pedro Federico Hegoburu

Mis charlas con DaN no se caracterizan por ser largas, escabrosas, o controvertidas. Todos los meses hablamos un par de minutos sobre la columna del mes siguiente, y rápidamente nos ponemos de acuerdo sobre el tema a tratar. Claro que este mes era muy especial, porque la idea era aprovechar el "pelotón de reconocimiento" enviado a la E3 para convencer a la gente de Blizzard que nos dejara probar la beta del Diablo II. Como la misión se cumplió a medias (esto es, la beta llegó demasiado tarde) debimos recurrir al "Plan B": ¿qué sucede con el otro niño mimado de Blizzard?

A esta altura de su corta vida, parece mentira que Warcraft III haya pasado por tres estados o evoluciones. La primera y original, denominada Warcraft Adventures, era una aventura gráfica con un guión o historia muy particular. Aquí tenemos la primera novedad, ya que el juego pasaba de ser uno de estrategia en tiempo real (RTS) a una aventura gráfica: era como comparar manzanas y broccoli, muchos jugadores hubieran sido fieles al título pero muchos otros se hubieran bajado del caballo. La historia era interesante, en ella un orco llamado Thrall (nacido en cautiverio luego que su clan era derrotado por los humanos) se rebelaba en busca de su libertad y del restablecimiento del honor de su raza. Porque los Orcos son vulgares, groseros y detestables, pero debido a que se hallan corrompidos por unos demonios de la llamada "Burning Legion" (Legión Ardiente). En el fondo, los Orcos son unos nobles en estado salvaje, pero nobles al fin.



Lamentablemente, Blizzard no le encontraba la vuelta a este proyecto, y lo abandonó por una segunda encarnación del clásico Warcraft, pero muy novedoso ya que fundaba un nuevo estilo de juego: el "Juego de Rol Estratégico", o RPS (Role-Playing Strategy). ¿Qué significa esto? Que ahora el juego se centraba mucho más sobre unos cuantos héroes y no en la producción masiva de estructuras y tropas como en un RTS tradicional. Si en estos últimos la fórmula es "70% de administración de recursos y 30% de aventuras y combate", en un RPS las cifras se invierten.



Comenzando con las diferencias sobre su antecesor, Warcraft III tenía la particularidad de ser un juego completamente en 3D (para que se den una idea, similar a Myth). Como bien dijo Martín Varsano en su preview de Octubre de 1999 (ver XPC N° 24) hubiera sido muy fácil retocar el engine de Warcraft II aquí y allí, y tener un éxito instantáneo, pero optaron por innovar en este punto clave. La segunda novedad era la creación del nuevo estilo de juego como "rol estratégico". La tercera diferencia estaba dada por la cámara giratoria alrededor de los personajes (como sucede en Darkstone). Y la cuarta era el agregado de cuatro razas nuevas a las dos ya conocidas, porque además de los humanos y orcos, se agregaban la Legión Ardiente, los Esqueletos, y dos más que nunca fueron re-veladas (y que nosotros creemos que eran los Elfos y los Enanos). Si bien tres de estas nuevas razas eran "neutrales", no vemos cómo los Elfos y Enanos pueden ser neutrales en un conflicto con Orcos y Demonios, mas nunca sabremos la verdad.

Warcraft III tenía como fecha de lanzamiento tentativa el fin del año 2000, pero recientemente Blizzard anunció un nuevo cambio de rumbo en este juego. Veamos la tercera versión.

Ya todos saben que los Orco' están de luto / son todo' verde', son todo' ...

Ante la falta de noticias oficiales de Blizzard, debemos remitirnos a lo que se ha visto en vivo y en directo en la última E3

que acaba de terminar. Como primera novedad -crucial, por cierto- sabemos que el juego ha tomado un nuevo rumbo que seguramente será definitivo: el regreso a los viejos tiempos de la estrategia en tiempo real, pero no de forma idéntica a Warcraft II. Las unidades son en 3D, pero en el camino se perdió la cámara giratoria porque hubiera complicado demasiado la jugabilidad y por lo tanto regresamos al punto de vista isométrico que tanto conocemos. Otra diferencia está dada por los Héroes, tropas que se identifican por sus armas brillantes y que poseen una opción de inventario para almacenar diferentes ítems que encuentren durante la aventura. Los Héroes tienen la capacidad de mejorar con la experiencia y posiblemente puedan pasar de una misión a otra. Entre otros beneficios, los Héroes otorgarán ventajas o bonificaciones a las tropas que los rodeen, del mismo modo que lo haría cualquier líder militar. Sin duda alguna, otra diferencia en el modo de juego de Warcraft III será el uso de las tropas, ya que la administración de recursos y desarrollo de la base ha sido simplificada para enfatizar más la táctica y el combate. Si en Warcraft II podíamos ganar con una horda de tropas debiluchas, en esta versión será más importante un grupo compacto de tropas más versátil. Es evidente que la experiencia de Starcraft ha calado hondo en los desarrolladores de Blizzard, y los nuevos juegos (Diablo II y este Warcraft III) probarán nuevamente la teoría de "piedra, papel, tijera" implementada en Starcraft, donde todo está perfectamente equilibrado. Cada raza del juego estará balanceada a través de unidades muy diferentes que poseen individualmente puntos fuertes y débiles (como los Zergs, Terran y Protoss de Starcraft). El trabajo por realizar es enorme, debido a que esta vez son 5 (sí, cinco) las razas por desarrollar y probar: los humanos, orcos, demonios, esqueletos y una quinta aún no especificada, que probablemente sean los Elfos.

El stand de Blizzard en esta última E3 debe haberse visto desbordado por fanáticos que querían saciar su sed de noticias ante este nuevo giro de timón. Todos los responsables contestaron preguntas muy amablemente, y es por ello que podemos comentar algunas novedades interesantes. Por ejemplo, aún las tropas débiles tendrán ventajas específicas (es el caso de los soldados a pie humanos, que poseen una habilidad de "defensa" mediante la cual pueden juntarse para formar una pared de escudos al mejor estilo romano, deteniendo al enemigo hasta que lleguen los refuerzos pero con la penalidad de no poder hacerles daño). A su vez, los demonios pueden caminar por encima de la lava (mientras que las demás razas deben rodearla... ¡va a ser difícil prever un ataque!). Para los Esqueletos, el equipo de diseño planeaba una novedad en reemplazo del oro como requisito de uso: una de las posibilidades era que obtuvieran su energía (tipo mana) de la tierra, matando la naturaleza a medida que se expanden. Alternativamente, otra idea es que deban matar constantemente para obtener los recursos de los cuerpos masacrados. Cualquiera sea el resultado final, no dudamos en que será una raza obscura y siniestra para jugar.

"Warcraft III tenía como fecha de lanzamiento tentativa el fin del año 2000, pero recientemente Blizzard anunció un nuevo cambio de rumbo en este juego."





Como ya es norma en los juegos de Blizzard, Warcraft III será distribuido con un completísimo editor de misiones que permitirá la aplicación de complejos mecanismos de juego. Como se trata de un terreno en 3D el tiempo de aprendizaje será un poco más lento. Finalmente, se apunta a que un máximo de 8 jugadores se puedan enfrentar en Internet, a través de su servicio Battle.net. Preparen la billetera para mediados del 2001...

Warcraft III Total Conversion

La otra novedad que les presentamos este mes es la Conversión Total de Warcraft III a partir del engine de Starcraft. Si visitan Infoceptor (www.infoceptor.com) encontrarán que un grupo de entusiastas ha desarrollado un MOD para jugar un "Warcraft III". Entre otras cosas, el patch transforma a los Terrans en Humanos, los Protoss en Orcos y los Zergs en Demonios. También agrega más de 10 unidades nuevas, otros hechizos, convierte casi todos los edificios, etc. Por supuesto también han retocado las estadísticas de las unidades, cuidando que mantengan su balance, ¡y han designado un servidor para poder jugar en Internet! Esto último no lo chequeamos así que queda en ustedes ver si anda o no. El patch es atractivo; en la segunda misión de los Humanos se nos colgó pero fuera de ese problema es bastante estable. Se lo recomendamos a todos los curiosos. Como somos buena gente les hemos bajado el patch que pesa casi 28 MB, así que lo encontrarán en nuestro XCD de este mes. ¡Y ahora manos a la obra! Todo sea por la gloria de Azeroth.

DRACULA RESURRECTION

El Conde ha vuelto a las andadas y Mina sufre un irrefrenable impulso que la obliga a regresar a Transilvania. Vamos en su ayuda.

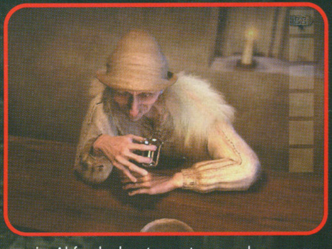
Por Malvina Zacarías

La posada

Entrar a la posada. Después de la animación preguntar por el castillo a Barina y a Misha, el cliente sentado cerca de la puerta de entrada. Salir. Avanzando hacia el bosque veremos un poste indicador con un cartel que señala hacia un puente y un lago. Tomar el camino hacia el puente. Nos encontramos con otro cartel que nos señala el cementerio. Ir al cementerio. Nuevamente otro cartel nos señala el cementerio y un calvario. Ir al cementerio. Entrar. A la derecha hay una tumba y sobre ella flota una figura espectral. Ir al fondo del cementerio y agarrar el pico. Volver a la tumba y cavar. Agarrar el anillo. Retomar el camino e ir al calvario. Subir hasta estar al pie de la cruz y agarrar del piso la honda. Retomar el camino hacia el puente. Iorga, uno de los hombres que cruzamos en la posada nos impide el paso.

En el camino de regreso a la posada encontramos un aljibe. Antes de llegar a la posada, en el granero, mirar el hueco en el techo. Preguntar a Barina por el anillo y a Misha por el anillo y la honda. Ir al lago. Ir a la cabaña. Goran, el otro sujeto extraño, nos hecha del lugar. En el camino de entrada a la cabaña hay un sendero que nos lleva al árbol. Subir al árbol y usar la honda. Después de la animación volver a la cabaña. Agarrar el bate que está en la galería y pegarle a Goran. Agarrar el cuchillo clavado en el tronco que está en el muelle y el siku que está dentro del barril ubicado en la galería de la cabaña. La puerta de entrada a la cabaña está cerrada con llave.





Volver a la posada y preguntar por el siku. Bajar al sótano por la escalera que está frente a la cocina. En el primer cuarto veremos una vela, seguir bajando y sacar del ropero un telescopio. Al fondo de este cuarto no podemos acceder por falta de luz. Subir y usar la escalera del salón para ir a las habitaciones. Entrar al cuarto del final del pasillo. Hay una segunda puerta cerrada. Mover la cómoda y subir en ella. Arriba en una de las vigas hay una manija, agarrarla y usarla en la puerta del techo. Abrir el altillo y subir. Poner el telescopio en el trípode. Usar el telescopio. Usar el siku con Iorga. A nuestra derecha hay una soga que sostiene una jaula. Cortar la soga con el cuchillo.

Volver a la habitación. Barina nos habilita la segunda puerta, salir por ahí y bajar al granero. Revisar a Iorga. Agarrar las llaves. Ir al puente y cruzar. Volver al aljibe. Usar la llave, bajar y avanzar hasta la escalera, subir. Agarrar el farol y bajar. Ir a la derecha y colocar el farol en el gancho de la pared. Agarrar la soga. Salir de aljibe. Volver a la posada y entrar por el granero usando la soga en la abertura del techo. Le contamos a Barina lo sucedido con el puente. Nos dará una llave. Usarla en el cajón del armario. Sacar un encendedor, una llave y leer el libro. Bajar al sótano y encender la vela. Ir a la zona antes inaccesible. En el barril usar la llave y el anillo. Agarrar el anillo. Avanzar. Entrar e ir al final del pasillo, doblar a la izquierda hasta la puerta de madera y volver a usar el anillo en la figura de la pared derecha. Salir. Ir al lago. Abrir la puerta de la cabaña con la otra llave que le quitamos a Iorga. Agarrar la palanca que sostiene los barriles. Entrar al ascensor y activarlo.

La mina

Después de la caída estrepitosa del ascensor salir, doblar a la izquierda y luego a la derecha. Frente nuestro hay un precipicio. Usar la palanca en la cadena. Después del derrumbe agarrar una tabla y



usarla en el hueco que está en la pared. Entrar. Ir la montaña de rocas y usar la palanca. Agarrar el brazo del esqueleto y mirar tras la reja. Usar el encendedor en la mecha. Mirar y usar el brazo del esqueleto para tomar una barra metálica. Girar e ir por el túnel que está a la izquierda de la escalera. Hay un puente roto.

Avanzar y cruzar usando la barra en las cadenas. Ir a la izquierda. Bajar y retroceder bajando hacia la izquierda. Ir a la mesa y doblar hacia la izquierda. Entrar a la sala de control de las vías. Ir al vagón que está en el túnel de la derecha, subir y accionarlo. Cuando frene, sin bajar, mirar hacia arriba y agarrar el gancho. Volver a la sala de control. Ir al la palanca que controla las vías y usar el gancho. Accionar la palanca. Volver al vagón, subir en él y empujarlo. Animación hacia el castillo. Entrar y avanzar hasta el final. El camino está cortado.

Volviendo a la derecha hay una puerta, entrar y abrir el cilindro. Usar el anillo en el cilindro. Agarrar el anillo. Ahora las vías están enteras. Intentar cruzar. Volver. Agarrar la lámpara que está en el piso del túnel entre la fosa y la puerta. Encender la lámpara y usarla en la fosa con el combustible. Pasar al otro lado, doblar a la derecha, y entrar por el primer túnel. Subir al vagón. Accionar la palanca.

El castillo

Estamos en el cementerio del castillo. Avanzar y doblar a la derecha. Encontraremos una escalera caracol. Bajar. Usar el anillo para abrir la puerta. Agarrar el anillo. Entrar a la celda, prender la lámpara y hablar con Dorko. Subir y usar la escalera caracol que va hacia arriba. A nuestra espalda está Dorko que nos ayuda a abrir la puerta. Entrar, estamos en el hall del castillo. Ir hacia el centro del hall y entrar por el pasillo que está a la derecha de la escalera principal. Sacar la llave de la puerta, volver al hall y subir la escalera. Entrar por la primera puerta a la que nos enfrentamos y volver a abrir la siguiente puerta.

En el centro del cuarto hay una mesa, mirar y agarrar la esfera. Ir al baúl que está detrás de la cama y sacar el cuadro y la chapa que está en el libro. Sobre la chimenea veremos un espejo redondo con distintas imágenes. Volviendo, en la mesa, veremos un cajón, abrir y mirar las cartas. Avanzar hacia la pared que continúa de la puerta y colgar el cuadro. Veremos a un hombre con cartas en la mano. Salir por la otra puerta. Entrando a la galería que nos lleva a la biblioteca, doblar a la derecha hasta el final y abrir la puerta. Tocar la manija del sistema de poleas y bajar al hall principal. En los escombros de la araña encontraremos un guante metálico. Subir y entrar a la biblioteca.

Al final de la sala, a nuestra derecha, veremos que falta una de las chapas numérica, mirar y abrir. Colocar la chapa que encontramos en el baúl. Subir la escalera de los estantes y hacerla avanzar. Mirar y tocar el ojo frente nuestro. Un haz de luz se dirige al escritorio. Ir al escritorio, mirar y luego abrir el cajón inferior. Sacar los cuatro elementos (llave, retrato, anillo cruz, esfera). Salir por la puerta posterior. Doblar a la derecha y bajar la escalera caracol, seguir por el pasillo abrir la puerta usando la llave que habíamos sacado de la puerta y volver a la celda de Dorko. Preguntar por los nuevos elementos. Volver al cuarto usar la esfera en la mesa y mirar. Veremos las cartas del cuadro, recordar los símbolos. Mirar en el cajón de la mesa y buscar las cartas que tengan los símbolos que vimos en la esfera. Recordar las figuras. Ir a la chimenea y tocar las tres figuras (león, cabra, mujer). Se abre una puerta secreta. Entrar hasta el final, usar el anillo y tomar la espada. Usar la espada en la ranura del mecanismo donde pusimos el anillo. Accionarla como si fuera una palanca. Se abre la boca de la estatua. Poner el guante en la boca y agarrar el anillo. Al girar la pared veremos un altar.

Usar el cuadro que sacamos del cajón de la biblioteca y colocarlo en el hueco de su misma forma. Abrir el cofre con la llave que estaba en la biblioteca. Agarrar la llave y el diamante. Volver a agarrar la espada. Ir a la biblioteca. Usar la nueva llave en el reloj. Usar medallón en el árbol genealógico del escritorio. Ir a la mesa. Mover el globo terráqueo que sujeta el mapa, mirar el mapa y usar el anillo en la parte inferior izquierda. Dentro del círculo queda la cifra 40 en azul y 25 en rojo. Ir al globo del centro de la biblioteca. Mirar y colocar las cifras 40 y 25. Usar la espada en la ranura y accionarla. Poner el diamante en la pinza.

Ir al pasadizo secreto. Subir la escalera. Mirar la carta que está en el escritorio. A la derecha del atril hay un libro, tocarlo y agarrar la botella con ácido. En el atril poner el anillo con forma de cruz y agarrar el escudo dorado. Colocar las letras de tal manera que se lea en la primer línea sator y en la última rotas. Agarrar la cruz. Volver a la entrada del pasadizo y usar la cruz en la arcada que está frente a la escalera. Bajar la escalera. A la izquierda veremos un altar, cortar la cadena con la ayuda de la botella y agarrar el talismán secreto. Usar la palanca de la pared para ahuyentar a las mujeres vampiros. Ir al otro lado del cuarto y usar la cruz en la pared. Ahora se abre un nuevo pasadizo. Usar la escalera. Después de la animación con



Dorko, avanzar y, hacia la pared de la derecha, veremos un hueco con la forma del escudo dorado. Colocar el escudo, tocar y usar el anillo. Volver hasta donde está Mina y levantarla en brazos. ✖

THIEF II

THE METAL AGE

GUIA ESTRATEGICA O MEJOR DICHO: APRENDA A CHOREAR EN POCOS PASOS

Por Mario Marincovich

No todos los juegos nos dejan con ese veneno intragable en la garganta capaz de hacernos levantar a altas horas de la madrugada para infiltrarnos en un inescrutable depósito, obtener nuestro tesoro y alejarnos sin dejar huella ni rastro. Thief II tiene esa esencia, y porque los queremos, muchachos, les vamos a enseñar cómo vencer la seguridad de cualquier establecimiento al que se enfrenten.

Aprendamos a usar nuestras armas y herramientas más destacadas

Sword (Espada): La espada es nuestra arma básica. Con ella podremos vencer a los guardias y a cualquier otro personaje que no sea mecánico. Debemos tener mucho cuidado con su brillo, aún cuando pensemos que estamos bien escondidos, porque los guardias podrían sospechar al ver el destello.
Siempre recuerden practicar bien los bloqueos. Les aseguramos que podrán divertirse mucho alargando las luchas y dejando que nuestros oponentes piensen que pueden ganarnos.



Blackjack (Chipote): Esta es quizás la herramienta más útil que poseemos. Muchas misiones nos piden que no matemos a nadie, así que más vale que sepamos usarla. Es esencial que abordemos a nuestro oponente por la espalda, para que al golpearlo por sorpresa caiga rendido y podamos deshacernos del cuerpo inconciente. Pero cuando no nos queda otra que enfrentarnos frente a frente, en conjunto con la "Flash Bomb" es el combo de la semana.



Broadhead Arrow (Flechas): Las flechas comunes son de gran utilidad cuando detectemos un enemigo que esté distraído y queramos eliminarlo de lejos. Pero recuerden que no es adecuado usarla cuando hay más de un soldado, ya que los restantes pueden alertar a todos los demás si no lo detenemos o callamos a tiempo.

Water Arrows (Flechas de Agua): En nuestra opinión las flechas más útiles. Recuerden llevar cuenta de las mismas porque se acaban rápido, y hay lugares que sólo son pasables si apagamos todas las fuentes de luz con ellas. También es importante guardarlas para cuando nos crucemos con uno de los guardias mecánicos, para atacarlo por la espalda y desactivarlo. Los más chicos se apagan con una sola flecha en el pequeño cuadrado de su espalda, pero para los más grandes que nos lanzan granadas son necesarias dos flechas para apagarlos completamente.

Moss Arrow (Flecha de Musgo): Hay superficies (sobre todo las metálicas) que por cada paso que demos despertamos a un guardia a Kms. de distancia. Esta verdosa flecha, disparada al piso, cubrirá un cierto espacio no permitiendo que nuestros pies hagan ruido alguno.

Rope y Vine Arrows (Flechas de Soga y Viñedo): La flecha de soga podrá ser clavada sobre cualquier superficie de madera, mientras que la de viñedo se adhiere también a las superficies metálicas. Con estas sogas podremos trepar hasta cualquier ventana o hueco que nos interese entrar. Recuerden que pueden recuperarlas al haber subido, hasta pueden quitarse mientras estamos subiendo; eso sí, tengan cuidado con la caída.

Flash Bomb (Bomba de Luz): Otra herramienta de utilidad. Generalmente usada para salir de esas situaciones en las que nos creemos muertos. Simplemente tirando una bomba al piso podremos dejar ciegos momentáneamente a los soldados y así escapar antes de acabar hechos polvo.

Mines (Minas comunes, Gas y Luz): Artefactos de aproximación. Las comunes hacen una gran cantidad de daño capaz de matar a dos guardias o a una bestia mecánica. Las de luz son iguales a las bombas. Las de gas dejan inconciente a todo aquél que quede cerca del área de efecto. Recuerden que todas pueden ser activadas con un flechazo (si quieren mantener la distancia) y desactivadas con las Lockpicks (ganzúas) por si falla la operación.

Slow-Fall Potion (Poción de caída lenta): ¿Tenemos que cortar camino y la única salida es tirarnos desde esa altura? No importa, tomamos de la botellita y pareceremos ángeles aterrizando desde el cielo sin



recibir el menor daño.

Invisibility Potion (Poción de Invisibilidad): Otra herramienta importantísima al momento de zafar de situaciones adversas. Si las tomamos vamos a estar invisibles por aproximadamente diez segundos, pero recuerden que los guardias igual escucharán nuestros pasos.

Scouting Orb (Bola de Reconocimiento): Al lanzarla sobre el vértice de un pasillo, transmitirá hacia nuestro ojo mecánico en un rango de casi 180 grados, como un lente de ojo de pez. Es muy útil cuando estamos en un lugar muy iluminado y asomarnos signifique perder la cabeza.

Economizar, dice Lita de Lázari

Administrar estas armas es una de las piezas estratégicas del juego. Empezando por nuestra sala de armamento. Disponemos siempre de un total de monedas a gastar, que se ve modificado al cierre de cada misión según el oro que hayamos substraído (para decirlo con delicadeza). Por eso es recomendable que recorran los niveles de punta a punta, tratando de encontrar todos los secretos, ya que en ellos están los tesoros más preciados. Luego viene el ahorro forzoso durante el juego. Un buen ladrón no debe derrochar elementos útiles así como así. Traten de knockear la mayor cantidad de guardias, de esta manera estarán economizando puntos de vida ya que de vez en cuando, sin querer, nos podemos ligar el espadazo de algún enemigo en la cabeza. No apaguen con sus flechas de agua cuanta antorcha encuentren, es preferible apagar aquellas en los sectores más dificultosos. Es de muy buen ladrón apagar un par de antorchas por donde sabemos que varios guardias pasan durante sus patrullas, así iremos knockeando uno por uno sin que se den cuenta.

Obviamente este juego es para gente paciente. Ni se aventuren en él si son fanáticos de Quake o de Unreal. Tratar de hacer la heroica matando a cuanto guardia se les cruce y haciendo toda la bulla posible no les traerá más que la muerte. Deben ir despacio, tratando de recordar todos los recovecos que les sean útiles al momento de esconderse. Miren siempre abajo y arriba, traten de buscar agujeros donde continúe la misión. Si no buscan bien con detalle, muchas veces se estancarán en misiones fáciles. Aunque las aventuras no son por tiempo, todo jugador, llegado el momento, se pudre de algunos juegos que no hacen más que sacarle canas verdes. Si prestan la atención debida en Thief II, seguramente no se cansarán nunca de jugarlo.

Agudizar sentidos y tener paciencia

Como decía, la paciencia es esencial en este juego. Aunque no lo crean, quedarse parado en un lugar viendo pasar a los guardias y knockeándolos es una buena estrategia. Siempre que encontremos un lugar donde nuestro diamante se oscurezca, será un buen escondite. Sepan usar (o configuren) las teclas para usar el "Lean", que viene a ser como "Asomarse". Tenemos para configurar hacia adelante (para asomarnos desde un balcón o cortina) y hacia los costados. Este movimiento es muy útil ya que no cambia el estado de nuestro cristal, por lo que si estamos absorbidos por la plena oscuridad, asomar nuestras cabecitas por una puerta nos permitirá ver si hay algún guardia apostado, disparar flechas y escuchar conversaciones.

Escuchar. Otro arte del buen ladrón. "Atender a todos los ruidos a tu alrededor sin hacer ninguno por tu cuenta." Lamentablemente la versión en inglés no nos deja entender muchas veces las conversaciones que nos darán pistas para lugares secretos o a dónde debamos ir a conseguir nuestro objetivo.

Otras teclas importantes que configurar son las de caminar, caminar despacio y correr. Lo que recomendamos es usar una para correr, y con Shift apretado y ésa misma para caminar despacio. Caminar normalmente puede ser cualquier otra. Casi siempre, aunque los guardias estén en la habitación contigua, podrán escuchar nuestros pasos si corremos constantemente.

Por último otro par de teclas importantes son las de Zoom In y Out. Como Recordarán, Garret (nuestro personaje) perdió un ojo durante una de las misiones en Thief I. Éste fue reemplazado con uno mecánico (comunicable con la Scouting Orb) que tiene la utilidad de hacer acercamientos a primeros planos de lugares que no alcancemos a ver. Una lástima que no filme, che.

Nuestros peores enemigos

Evadir las bestias mecánicas y los "Watchers" (Observadores) es lo más difícil del juego. Con las bestias lo mejor es atacarlas por detrás y, con 2 flechas de agua, desactivarlas. Si ya los vieron, recomendamos huir trazando una curva (por lugares donde no hayan guardias), cosa de volver a la misma habitación y sorprender a la bestia.

Con los observadores, en cambio (como están postrados al techo), lo mejor es estudiar sus movimientos e ir hacia el otro lado que estén mirando. También pueden pararse debajo. Nunca se queden a su vista más de dos segundos porque su luz de advertencia cambiará rápidamente y sonará la alarma. En ambos casos, estas criaturas, pueden ser desactivadas con una flecha de fuego bien calzada.

Les deseo lo mejor, ladronzuelos!



StarLancer

Por Santiago Videla

Y como no podía ser de otra forma, aquí les ofrecemos una breve guía para que aprendan a darle a estos rusos espaciales la tunda que se merecen.

Antes de largarse a hacer las misiones, les sugiero que se tomen un tiempo para practicar todo esto en la opción "**Instrument Training**" del simulador ("**Simulator Pod**"), este nivel de entrenamiento dura unos 15 minutos, pero les va a servir para acostumbrarse a usar los comandos más importantes que les voy a empezar a explicar a continuación.

LAS COMUNICACIONES

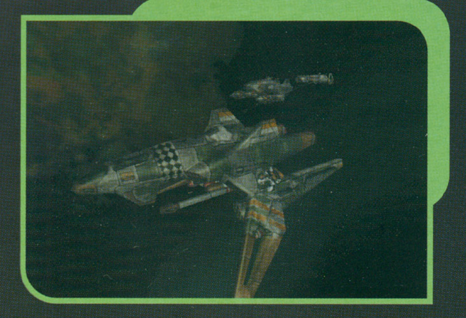
Dentro de la parte de comunicaciones, lo más importante que van a tener que aprender es a dirigir a sus compañeros de escuadrón. Al igual que en la mayoría de estos juegos, el menú de comunicaciones se activa con la tecla **"C"** y a partir de ahí podrán ver una serie de opciones en las que podrán seleccionar a con qué nave quieren comunicarse.

A pesar de que las opciones que encontrarán en este menú son bastante variadas, cuando estén en una misión no les van a servir de mucho y encima de todo no es muy cómodo ir navegando por este menú en búsqueda de las opciones que son realmente útiles.

Para facilitarles las cosas, los cuatro comandos más importantes del juego están asignados de forma tal que puedan acceder a ellos simplemente presionando una tecla. Estos comandos son:

"F5": Ordenarle al resto del escuadrón que ataque al enemigo que tienen seleccionado.
"F6": Ordenarle al resto del escuadrón que deje de atacar al enemigo seleccionado.
"F7": Pedir que los cubran.
"F8": Solicitar permiso para aterrizar una vez que la misión haya terminado.

Tengan muy en cuenta estas órdenes, porque tendrán que usarlas con mucha frecuencia y en más de una ocasión marcarán la diferencia entre completar una misión y quedar flotando en el espacio.



LOCALIZANDO OBJETIVOS

De todos los comandos para buscar objetivos los que más van a tener que acostumbrarse a usar son:

"R": Busca al enemigo más cercano.
"T": Localiza al bombardero más cercano o en caso de que haya logrado disparar, también localiza sus torpedos.
"A": En caso de que el objetivo principal de la misión sea una nave (sin importar que haya que protegerla o destruirla) este comando la busca automáticamente.
"." / ",": Con estas dos teclas pueden ir seleccionando los distintos tipos de misiles que estén llevando.
"[Shift] + F": Esta combinación de teclas se usa para activar y desactivar una función llamada "Blindfire", que hace que en algunas naves como las "Predator", "Coyote" y "Shroud" los cañones principales apunten automáticamente al enemigo que estemos persiguiendo.

Si bien los cañones únicamente apuntan al enemigo mientras lo tengamos enfrente, esta función es vital en caso de que lo que tengamos que destruir sean blancos de menor tamaño, como ser torpedos.

Por lo general la función **"Blindfire"** siempre está activa y en las naves que la usan estará señalada por un ícono en la parte superior de la cabina.

Otro comando muy importante para cuando estén persiguiendo a alguien es el de igualar su velocidad, esto pueden hacerlo con la tecla **"Z"**.

En algunos casos especiales en los que tengan que escoltar a alguna otra nave, aparecerá una marca roja que les indicará dónde tienen que ponerse para entrar en posición de escolta.

Al colocarse encima de esta marca su nave igualará automáticamente la velocidad del objetivo.

Cuando necesiten ver los objetivos que tienen que cumplir en cada etapa de la misión presionen la tecla **"B"**.

EL SISTEMA DE ARMAS Y LA DISTRIBUCION DE ENERGIA

Cada vez que disparen las armas comunes verán aparecer un esquema de la nave que están usando en el que estará indicado el tipo de arma que están usando. Con la tecla **"G"** podrán hacer aparecer este indicador, pero también les servirá para cambiar de arma en caso de que la nave que hayan elegido tenga más de un arma primaria.

En caso de que eso pase no es muy recomendable que usen únicamente un tipo de arma ya que lo que tienen que tener en cuenta es que mientras más rápido se deshagan de los malos, mejor será.

Por ese motivo lo más indicado es usarlas todas al mismo tiempo y para hacerlo basta con presionar la tecla **"F"** hasta que en el esque-

ma indicador diga que las armas están en modo **"Full Guns"**.

Obviamente cuando estén en este modo consumirán más energía al disparar, por lo que tendrán que tener más precisión al disparar contra blancos que se estén moviendo.

También pueden hacer que las armas disparen en forma sincronizada si presionan **"[Ctrl] + G"**.

Presionando la tecla **"P"** aparecerá un indicador que les mostrará el balance entre la potencia de las armas, los escudos y los motores.

Si quieren modificar ese balance para asignar más potencia a cualquiera de estas tres secciones sólo tienen que mantener presionada la tecla **"P"** y usar el joystick para mover el indicador de potencia que originalmente está en el centro del esquema.

En caso de que quieran volver a distribuir la energía en forma pareja presionen la tecla **"["**.

También hay una serie de teclas que les permitirán distribuir la energía de una forma más rápida y son:

"U": Máxima potencia para las armas.
"O": Máxima potencia para los escudos.
"I": Máxima potencia para los motores.

EVADIENDO MISILES

Cuando un enemigo esté tratando de marcarlos para tirarles un misil escucharán un sonido de alarma y verán aparecer un ícono de alerta en la parte superior de la cabina.

Para evitar que los fijen como blanco de un misil, que probablemente los dejará a la miseria, tienen un sistema de contramedidas llamado **"ECM"** que se activa con la tecla **"L"**.

Al activar este sistema verán aparecer un nuevo ícono y mientras esté funcionando el enemigo tendrá muchas dificultades para apuntarles, pero estén atentos a la barra amarilla que está debajo del ícono que indica que este sistema está funcionando, porque eso les indica la energía que les queda para usarlo.

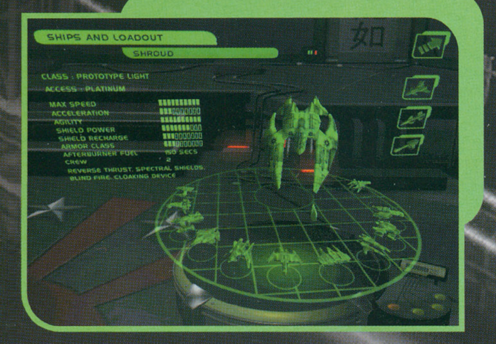
Una vez que se apague, el **"ECM"** se recargará automáticamente.

En caso de que el enemigo haya logrado fijarlos como blanco, el ícono de alerta cambiará y en él aparecerá el símbolo de un misil; cuando esto pase, la mejor forma de evitar ser alcanzados es usando otro tipo de contramedidas, que se lanzan usando la tecla **"H"**.

Si las lanzan una vez que el enemigo haya disparado su misil, con esto lograrán despistarlo.

Hay otra forma de evitar ser detectados, pero sólo podrán hacerlo con una nave llamada **"Shroud"** a la que tendrán acceso en las etapas más avanzadas del juego.

Esta nave puede hacerse invisible y evitar cualquier forma de detección simplemente presionando la tecla **"K"**.



LAS NAVES Y EL ARMAMENTO

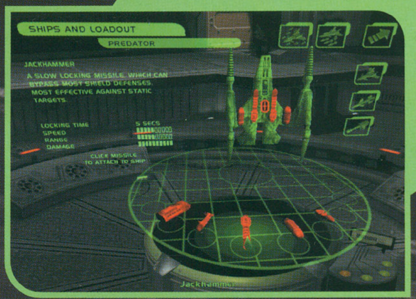
Aquí les voy a hacer una serie de recomendaciones que les serán muy útiles para encarar cualquier misión así que... Pilotos aaaaaatención.

Lo primero y más importante antes de entrar en una misión es elegir la nave. En las primeras etapas del juego el rango que tendrán sólo les permitirá acceder a 4 de ellas, pero desafortunadamente sólo una es realmente útil, esta nave es la que lleva el nombre **"Predator"**.

La gran ventaja que tiene esta nave con respecto a la pequeña y vulnerable **"Naginata"**, al pesado y poco maniobrable **"Grendel"** y al casi obsoleto **"Crusader"** es que además de tener un muy buen balance entre velocidad, resistencia y maniobrabilidad, su única arma principal utiliza la función **"Blindfire"** que en estas primeras misiones los van a sacar de más de un apuro.

Con este modo de disparo podrán eliminar rápidamente y sin problemas a todo tipo de enemigos mientras que los escudos del **"Predator"** les permitirá resistir unas cuantas sacudidas.

Otro punto muy importante es la selección de las armas secundarias,



ya que por lo general lo que cada nave trae por defecto no es lo mejor y si salen tal y como están pueden llegar a tener complicaciones.

De todos los accesorios que se pueden elegir para cada nave, los **"Fuel Pod"** son prácticamente obligatorios, ya que su función es la de incrementar el tiempo que podrán usar los **"Afterburner"**.

Los **"Afterburner"** se activan manteniendo presionada la tecla **"[Tab]"** y al usarlos aumentarán considerablemente la velocidad, si el combustible para los **"Afterburner"** se les termina es muy posible que se conviertan en una presa fácil, por lo que les recomiendo que siempre traten de equipar a la nave que vayan a usar con 2 **"Fuel Pods"**, ya que con eso tendrán reservas de combustible que les van a alcanzar incluso para terminar las misiones más largas sin problemas.

A la hora de elegir misiles tengan en cuenta que casi nunca será necesario que los usen contra naves pequeñas como cazas o bombarderos, sino que lo más indicado es guardarlos para cuando se presenten las naves más grandes como cruceros y destructores.

Cuando elijan los misiles siempre les conviene instalar varios del mismo tipo, para evitar cambiarlos durante el combate, porque si lo hacen tendrán que volver a fijar el blanco en el enemigo y esos preciosos segundos les pueden llegar a costar la misión. En este caso la mejor elección para la mayor parte del juego son unos misiles pesados llamados **"Jackhammer"**

Para fijar el blanco de estos misiles necesitarán mantener al enemigo en la mira por unos 5 segundos y es especialmente efectivo contra naves grandes.

Este es el misil más destructivo que una nave que no sea un bombardero puede llevar, pero su lentitud lo convierte en un blanco fácil

para las torretas de defensa de cualquier crucero, por lo que les conviene soltarlos cerca del objetivo.
Cuando vayan subiendo de rango, podrán tener acceso a otras naves (12 en total), pero no todas ellas les van a dar buenos resultados, aquí les hago una descripción de las mejores:



"Coyote": Podría decirse que esta es la nave que más tendrán que usar en todo el juego si es que quieren salir adelante.
Los "Coyote" son una especie de versión potenciada de los "Predator", con mayor resistencia, mayor capacidad de fuego y lo mejor de todo es que sus armas también usan la función "Blindfire" lo que hace que sean ideales a la hora de enfrentar grandes cantidades de cazas o de interceptar torpedos.



"Wolverine": En cuanto puedan seleccionar a este bebé, no lo duden ni por un segundo (por algo es la nave que usa el turro de Steiner). Además de tener una muy buena velocidad y maniobrabilidad, los "Wolverine" pueden llevar una considerable cantidad de misiles y el poder de sus armas primarias es realmente devastador tanto contra naves pequeñas como contra los más poderosos cruceros y destructores. Si bien no puede usar la función "Blindfire" con sus armas, sólo necesitarán un par de ráfagas para pulverizar al caza más duro en segundos y como si esto no fuera suficiente, su armadura es la más dura que encontrarán entre sus fuerzas.
Los "Wolverine" tienen una función especial llamada "Reverse Thrust", que les permitirá usar los "Afterburner" en forma inversa (ideal para frenar rápido y ponerse detrás de algún molesto que los esté persiguiendo), esto pueden hacerlo si mantienen presionado "[Shift] + [Tab]".



"Shroud": Este pequeño interceptor tiene características muy similares a las del "Coyote", pero su velocidad es mayor y sus escudos son más débiles.
Además de su impresionante maniobrabilidad, esta nave tiene un dispositivo de ocultamiento que les permitirá evitar ser detectados incluso por las más implacables y mortíferas armas como los "Ion Cannon" de ciertas bases enemigas, lo que lo convierte en la única alternativa segura a la hora de atacar este tipo de instalaciones o de pasar desapercibido.
Además de esto, los "Shroud" tienen un escudo especial llamado "Spectral Shield", que se adapta al tipo de arma con la que los estén atacando y les dará casi una total inmunidad por el tiempo que dure su carga (sólo funciona contra armas de energía), este escudo especial se activa con la tecla ";".
Como broche de oro, esta navecita también puede usar los "Reverse Thrust" al igual que los "Wolverine".

Del resto de las naves hay un par más que tienen lo suyo, como los **"Mirage"**, los **"Patriot"** o los **"Reapers"**, pero a pesar de tener un buen poder de fuego no les darán tan buenos resultados como con las que acabo de mencionarles. Igualmente si quieren usarlas para ver qué hacen, traten de elegirlas en misiones no muy complicadas.

ELIMINANDO NAVES GRANDES

A diferencia de juegos como Freespace 2, disparar directamente sobre el casco de las naves más grandes no tiene ningún efecto aquí. Para poder empezar a causar daño primero es necesario destruir los generadores del blindaje (**"Shield Generator"**) y una vez que tengan a su blanco en la mira, lo que tienen que hacer es presionar la tecla **"S"** para ubicar los sub-sistemas de la nave en cuestión hasta encontrar estos generadores.
Una vez eliminado el o los **"Shield Generators"**, lo mejor es evitar que escapen y para eso es necesario destruir sus motores, así que sigan usando la tecla **"S"** hasta que localicen los **"Engines"**. Tan pronto como eliminen sus motores podrán dedicarse a las torretas y en la mayoría de los casos (salvo cuando la nave tiene que ser abordada por algún equipo de asalto) cuando hayan eliminado todas las defensas la nave estallará.



En caso de que eso no suceda, tendrán que terminar el trabajo con algunos misiles aunque es posible de que las armas comunes también causen algo de daño en este momento.
Cuando estén en alguna misión en la que los esté acompañando algún escuadrón de bombarderos (por lo general es **"Gamma Wing"**), luego de los **"Shield Generator"** dedíquense a eliminar todas las torretas llamadas **"Flak Turret"**, porque son las que se encargan de destruir los torpedos.
Con estas indicaciones no van a tener problema en pasar la mayoría de las misiones de Starlancer, pero igualmente hay algunas que tienen un par de trampitas y otras que son una verdadera pesadilla, así que antes de terminar se las voy a describir.

MISION 3

En esta misión se encontrarán con algunas de las primeras sorpresas que esconde este juego. Luego de reunirse con el grupo de Steiner irán a buscar una nave de mando que desapareció y cuando lleguen al lugar sólo verán sus restos.

Aquí tendrán que recuperar lo que vendría a ser la caja negra de la nave y empezarán a escuchar una señal sonora que se hará más intensa a medida que se vayan acercando. Cuando la vean podrán reconocerla por sus luces de posición.



La primer trampa de esta misión es que entre los restos de la nave destruida hay minas magnéticas y si se acercan mucho los destruirán sin que sepan que fue lo que les pegó.

Para ubicarlas antes de que eso pase sólo presionen la **"R"** y desháganse de las minas.

Cuando encuentren la caja negra se abrirá un portal y cuando aparezcan unas naves ustedes serán absorbidos y enviados hasta las cercanías de Venus en donde hay un misterioso portal en medio de la flota de la coalición. Aquí tienen que esperar a que su copiloto rastree la estructura del portal y les indique dónde está el generado. Cuando eso pase disparen sus misiles hacia el aparato y sigan tirándole hasta que los paneles que protegen al núcleo se desprendan, luego destruyan el núcleo y cuando lo hagan tendrán unos segundos para volver a entrar al portal antes de que explote.

Por último, cuando hayan salido del portal tendrán que incapacitar a una nave científica (se llama **"Riza"**) y destruir a sus escoltas.

MISION 8

En este caso tienen que hacer que el Reliant llegue a salvo a su destino o de lo contrario, game over. Tan pronto como despeguen, un enorme destructor aparecerá detrás de ustedes (**"Krasnaya"**), así que como primer paso vayan hacia él y destruyan su **"Shield Generator"**.

Ni bien logren volar ese generador les conviene ir de vuelta hacia donde está el **"Reliant"** y colocarse delante de la nave, porque en poco tiempo aparecerán dos bombarderos **"Kamov"** como mínimo y empezarán a tirarles sus torpedos.

El **"Reliant"** no se banca más de 5 ó 6 torpedos de manera que éstos serán sus objetivos principales; si los bombarderos llegan a soltar toda su carga (lo cual es muy probable), manden a sus compañeros a que se encarguen de ellos y ustedes dedíquense exclusivamente a los torpedos. Eliminada la amenaza sólo queda ocuparse del **"Krasnaya"**, pero mucho cuidado con esto.

Eliminar al destructor es un objetivo secundario y para hacerlo tendrán que deshacerse de todas sus torretas, lo cual no es una tarea para nada fácil; ni se les ocurra destruir los motores de esta nave antes de terminar con las torretas. Si se les escapa no importa, déjenlo ir.

La gran trampa que tiene esta misión es que si incapacitan al **"Krasnaya"** y tardan mucho en destruirlo, verán una secuencia en la que un bombardero invisible aparecerá detrás del **"Reliant"** y lo destruirá, así que cuidado con lo que hacen.

MISION 10

Aquí los van a enviar a destruir una base en un asteroide y la mejor nave que pueden usar es un **"Coyote"** equipado con 2 **"Fuel Pod"** y 3 misiles **"Jackhammer"**.

La primer gran sorpresa que los espera es que camino a la base enemiga se encontrarán con un convoy y si dejan que alguna de esas naves escape, cuando lleguen a destino los esperará una gran cantidad de refuerzos adicionales.

Entre todas esas naves hay dos cazas que serán los primeros en atacar, pero cuando destruyan a uno, el otro automáticamente se irá al hiperespacio.

Para evitar que eso pase, manden a sus compañeros a que ataquen a uno de los cazas y mientras tanto vayan debilitando al otro, cuando sus amigos destruyan al primer enemigo hagan lo propio con el segundo y luego eliminen lo más rápido posible al resto del convoy, pero guarden por lo menos un misil "Jackhammer" porque tendrán que usarlo para darle el tiro de gracia a la base del asteroide. Por último, no olviden proteger a los bombarderos (**"Gamma Wing"**).

MISION 11

El objetivo de esta misión es destruir un gigantesco destructor de la coalición antes de que entre en servicio, para este caso usen nuevamente al **"Coyote"** con el mismo equipo que en la misión anterior.

El primer objetivo del que se tendrán que ocupar es de los satélites de comunicaciones, así que bájenlos lo más pronto posible y luego desháganse de los cazas.

Poco después llegará un crucero mediano y lanzará una nueva serie de cazas, que tendrán que destruir antes de que ataquen a la nave que transporta a los comandos que abordarán las instalaciones.

Cuando terminen con este nuevo grupo de cazas vayan hacia donde está el transporte (justo donde está la marca roja) y destruyan todas las torretas que estén cerca, especialmente las que le disparan al transporte.

Cuando aseguren la zona, vayan lo más rápido posible hacia la parte trasera del gigantesco destructor y esperen ahí hasta que el equipo que se infiltró en la base les pase las coordenadas del reactor de la nave. En el



momento en que les den las coordenadas tendrán sólo un minuto para ponerse sobre la marca roja que aparecerá y deberán usar un misil para destruir una compuerta en la parte de atrás de la nave.

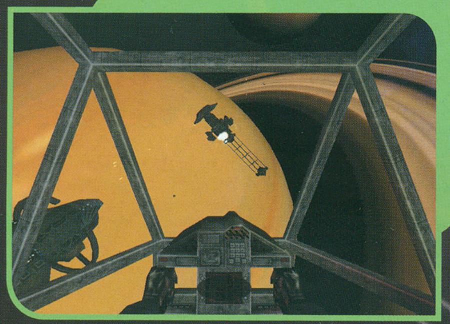
Luego tendrán que usar otro misil para destruir la coraza que protege al núcleo del reactor y con el último misil deberán destruir el dichoso reactor y salir rajando de ahí tan rápido como puedan.

MISION 18

Pese a que algunas misiones atrás pudieron ver el poder de un **"Ion Cannon"** en acción, esta vez la cosa es más seria, porque la versión que verán aquí es capaz de desintegrar a un crucero de un solo tiro y por supuesto, a ustedes también.

Lamentablemente todavía no tienen acceso al **"Shroud"**, de manera que correrán el riesgo de convertirse en un blanco para el **"Ion Cannon"**, así que estén atentos a los mensajes de alerta que les dé su copiloto (**"Moose"**).

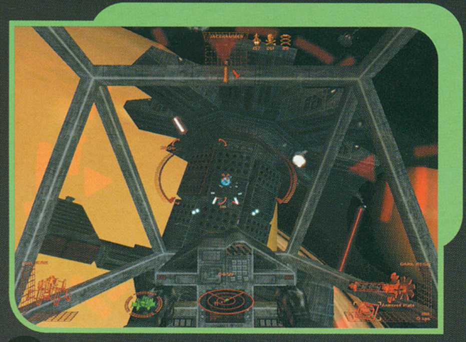
Para esta misión, usen al **"Wolverine"** y colóquenle 2 **"Fuel Pods"**, 3 misiles **"Jackhammer"** y 3 misiles **"Vagabond"**.



Al comenzar la misión, solamente dedíquense a eliminar cazas y quédense fuera del alcance del cañón hasta que les indiquen en qué lugar tienen que atacarlo.

Si su copiloto les dice que el **"Ion Cannon"** les está apuntando o si ven que la luz roja de esta instalación los señala, enciendan el ECM (presionando la **"L"**) y aléjense de su alcance tan rápido como puedan.

Para inutilizar al cañón (**"Dark Reign"**) tendrán que esperar a que les indiquen dónde disparar y luego tendrán que volar el blindaje que protege al núcleo para destruirlo, cosa que les convendrá hacer usando todos los misiles que llevan.



MISION 21

Ha llegado el momento de un operativo encubierto y en su primera parte estarán piloteando un bombardero **"Kamov"** de la coalición.

En el momento de seleccionar la nave para la segunda mitad de la misión (antes



de despegar) usen al **"Wolverine"** y si no tienen mucha puntería para bajar torpedos mejor seleccionen al **"Coyote"**.

En la primera parte de esta misión no van a tener muchos problemas, ya que únicamente van a tener que formarse con el resto del escuadrón y avanzar lentamente hasta que logren ponerse detrás del enorme destructor **"Varyag"**.

Cuando lleguen al lugar indicado verán una marca roja que les indicará dónde ponerse para tirar los torpedos. Esperen a que **"Bandit"** dé la orden y, cuando sus compañeros disparen, suelten los 4 torpedos y aléjense de ahí haciéndose invisibles presionando la tecla **"K"**.

En cuanto el **"Yamato"** aparezca, vayan hacia él, aterricen y luego volverán a despegar con la nave que eligieron al principio.

Lo difícil viene justo ahora, ya que aparecerán varios bombarderos y empezarán a torpedear al **"Yamato"**. La mejor forma de zafar de ésta es tratar de bajar uno o dos **"Kamov"** antes de que se empiece a llenar de torpedos y luego ordenen a sus compañeros que los eliminen mientras ustedes se deshacen de los proyectiles. Después de que pase el peligro, ocúpense de los **"Shield Generators"** de los destructores que hayan quedado y el **"Yamato"** terminará el trabajo.

MISION 24

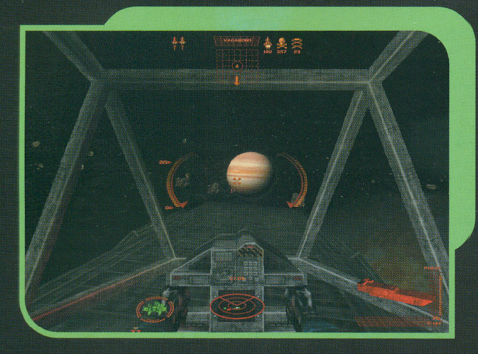
Aunque al principio no lo parezca, ésta es la misión más jodida de todas, de manera que la mejor nave para hacerla es el **"Wolverine"**.

El objetivo aquí es destruir a la nave insignia de los **"Black Guards"** (**"Pukov"**). Tan pronto como despeguen, ignoren las órdenes de **"Steiner"** y vayan directamente a destruir el **"Shield Generator"** del **"Pukov"**.

Si alguna nave los molesta desháganse de ella y tan pronto como el **"Shield Generator"** caiga destruyan todas y cada una de las torretas del **"Pukov"** lo antes posible.

En cierto momento les avisarán que un par de bombarderos **"Kamov"** acaban de despegar del destructor y como probablemente ustedes estarán cerca del **"Pukov"**, podrán encontrarlos rápidamente y eliminarlos antes de que causen daño.

Cuando bajen a los bombarderos quédense muy cerca del lugar por donde salieron los bombarderos, porque aquí la máquina intentará una de sus movidas más sucias.



Momentos después de destruir a los primeros bombarderos, saldrán 4 más, pero no podrán detectarlos porque se harán invisibles, la única forma de evitar de que lancen una verdadera lluvia de torpedos sobre el **"Yamato"** es que vean el momento en el que despegan y los eliminen a ojo antes de que lleguen a su objetivo, si se mantienen cerca de ellos, podrán verlos aunque estén invisibles.

Si superan esta sucia trampita no se confíen, porque ahora viene lo peor, si reventaron todas las torretas del **"Pukov"**, entonces los bombarderos de **"Gamma Wing"** le darán una buena sacudida y poco después, éste destructor y el **"Yamato"** se empezarán a tirar torpedos entre sí a más no poder.

Cuando eso pase, colóquense entre ambas naves, quédense quietos (un poco más cerca del **"Pukov"**) y destruyan todos los torpedos que vayan hacia el **"Yamato"**. Por ningún motivo se coloquen a la altura de los torpedos, traten de estar un poco más arriba y si algún caza los molesta pidan ayuda y concéntrense únicamente en los condenados torpedos.

En esta parte serán un blanco fácil, pero el **"Wolverine"** podrá soportar un par de sacudidas fuertes y ustedes son los únicos que podrán interceptar los proyectiles a tiempo.

Como el **"Pukov"** es mucho más resistente que el **"Yamato"** tendrán que aguantar lo más posible y cuando el destructor caiga tendrán que limpiar los cazas que hayan quedado, también aparecerá el molesto de **"Iván Petrov"**, pero no se preocupen, porque al ver que destruyeron su preciosa base no tendrá otra alternativa más que irse.

MISION 25

Bueno, aquí las cosas también se van a poner muy jodidas y como hay un **"Ion Cannon"** de por medio, la única nave que evitará que los desintegren de una será el **"Shroud"**.

Después de haberse reunido con el resto de la flota, irán a donde está la base principal de la coalición (**"Boridin"**) en la que se encuentra el no muy querido Almirante **"Kulov"** y tan pronto como empiece el tiroteo bajen tantos cazas como puedan, sin acercarse a la estación.

Cuando vean que el carguero en el que se ocultaban los bombarderos de **"Gamma Wing"** es destruido por el **"Ion Cannon"** les ordenarán empezar a liquidar las torretas del "Boridin", pero en lugar de hacer eso quédense bajando cazas hasta que solamente queden uno o dos.

Dejen que sus amigos se encarguen de los otros cazas y ahora sí ocúpense de las torretas de la base enemiga, mucho cuidado aquí y cada vez que su copiloto les avise que el **"Ion Cannon"** les está apuntando háganse invisibles.

Al estar cerca de la base observen que hay un par de sectores que fueron dañados por los torpedos de **"Gamma"** y cuando los vean eliminen todas las torretas que estén alrededor de esas áreas.

Cuando hayan eliminado suficientes torretas, el **"Yamato"** llamará a un grupo de **"Rippers"**, para que coloquen unos explosivos cerca del control principal del **"Ion Cannon"**.

En el mismo momento llegarán un par de escuadrones enemigos dispuestos a evitar que los **"Rippers"** lleven los explosivos hacia el "Boridin" y ustedes tendrán que bajarlos antes de que lo logren, porque de lo contrario... adiós misión.

Mucho cuidado, porque a partir de ahora se convertirán en el blanco preferido del **"Ion Cannon"**, así que lo mejor que pueden hacer es hacerse invisibles, acercarse a los cazas enemigos, destruir uno y volver a hacerse invisibles hasta que estén en posición para atacar a otro.

Cuando los **"Rippers"** hayan colocado las cargas les pedirán que las hagan detonar con algunos disparos, así que háganse invisibles de nuevo y acérquense de nuevo a la base (pero no demasiado).

Si los **"Rippers"** lograron colocar la suficiente cantidad de explosivos, al hacerlos estallar destruirán el control principal de la base inutilizando al **"Ion Cannon"**, si no... bueno, simplemente no pasará nada y tendrán que comenzar la misión de nuevo.



Si logran destruir el control del cañón, una de las secciones de la base se separará y empezará a abrir un portal, Steiner en una heroica maniobra logrará desprender el panel que protege al núcleo de esa sección y ustedes tendrán que destruirlo antes de que sea tarde.

Si lo logran, aparecerá un escuadrón con los pocos **"Black Guards"** que quedaron y lo que tienen que hacer en este último ataque es buscar la nave de **"Ivan Petrov"** (presionando la **"E"**). Cuando lo bajen el resto de sus camaradas escapará y... ¡victoria!



ACCION / ARCADES

Aliens vs. Predator Gold

Cargá el juego con la línea de comandos "-debug", ej: "avp.exe -debug". Luego, mientras jugás, apretá ~ y usá alguno de estos códigos. Nota: Al usar los trucos no podrás grabar el juego.

GOD	Modo Dios
GIVEALLWEAPONS	Todas las armas con munición
LIGHT	Crear un aura de luz
LISTCMD	Ver todos los trucos



RAYMAN 2

Durante el juego, presioná [Esc] para ver el menú. Luego, escribí alguno de estos códigos para activar la función correspondiente:

gothere	Selección de nivel
glowfist	Mejorar poder de fuego
gimmelife	5 vidas adicionales
gimmelumz	5 lumz adicionales

Test Drive: Off-Road 3

Usá "ZAKARY X" como nombre para habilitar todos los camiones y opciones de trucos.



Codename: Eagle

Durante el juego, presioná [Alt] + S para entrar a la consola. Luego, escribí alguno de estos códigos para activar la función correspondiente:

missionmaster	Seleccionar nivel
codenamegod	Modo Dios
weaponmaster	Todas las armas
itemgod	Todos los ítems
armorgod	200% armadura
healthmaximum	Energía completa

Rainbow Six: RS - Urban Ops

Mientras jugás, presioná [Enter] para entrar a la ventana de comunicación. Luego, escribí alguno de estos códigos para activar la función correspondiente:

avatargod	El personaje seleccionado es invencible
teamgod	Equipo invencible
teamshadow	Equipo invisible
theshadowknows	Modo invisible
5fingerdiscount	Llenar munición
silentbutdeadly	Se tira gases mientras camina
turnpunchkick	Jugadores 2D
1-900	Respiración profunda
explore	Condiciones de Victoria si/no
nobrainer	Desactiva IA
wounddeath	Disparos que herían ahora matan
monocle	Modo "Monocle"
clodhopper	Modo "Clodhopper"
meganoggin	Modo Super Cabezones
bignoggin	Modo cabezones
stumpy	Modo tonto
debugkeys	Activar teclas de debug
death	Suicidarse

ESTRATEGICOS

Imperium Galactica II

Mientrás jugás, mantené apretado [Left Shift], escribí "karoly", y presioná alguna de las siguientes teclas para activar la función correspondiente:

C	Todas las colonias e invenciones*
V	100,000 Créditos
5	Promoción a rango 1
6	Promoción a rango 2
7	Promoción a rango 3
8	Promoción a rango 4
9	Promoción a rango 5

*Presioná C nuevamente para activar los trucos en los planetas.

Railroad Tycoon 2: The Second Century

No chocan los trenes
Para que este truco funcione necesitás tener instalado el patch que lleva el juego a la versión v1.53. Durante el juego, presioná [Tab] y escribí "nowreck".

SIMULADORES

StarLancer

En el menú principal, mantené apretado [Ctrl] y tipeá "potato". Si lo hiciste correctamente, la palabra "M1" aparecerá en la esquina superior izquierda de la pantalla. Tipeá un número de 01 a 24 para cambiar el número de misión, luego mantené apretada alguna de las combinaciones hasta que la pantalla de selección de nave aparezca para tener la nave que querés:

[Ctrl] + [Enter]	Selección normal de naves
[Shift] + [F1]	Predator
[Shift] + [F2]	Naginata
[Shift] + [F3]	Grendel
[Shift] + [F4]	Crusader
[Shift] + [F5]	Coyote
[Shift] + [F6]	Mirage IV
[Shift] + [F7]	Tempest
[Shift] + [F8]	Patriot
[Shift] + [F9]	Wolverine
[Shift] + [F10]	Reaper
[Shift] + [F11]	Shroud
[Shift] + [F12]	Phoenix

Tachyon: The Fringe

Mientras jugás, presioná [Keypad 7] para ver la consola. Escribí "im a cheater" para activa el modo de trucos. Luego, escribí alguno de estos códigos para activar la función correspondiente:

quickening	Modo Dios
come get some	Munición completa
dilithium	Energía completa
boom stick	Todos los ítems
ragtag	Todas las naves
kessel run	Mejora tu nave
one million dollars	5000 créditos más
there is no spoon	Volver a la base para completar la misión

LOS CIENTIFICOS LO HAN CONFIRMADO:
EXISTE VIDA DESPUES DE LA PC



VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION

Los Irrompibles

Locas correrías de cuatro veteranos de guerra en sus intrépidas máquinas voladoras

Por Rodrigo Peláez

Amigos, sépanlo. Y sepan que lo dije yo primero: existe la vida después de Hidden & Dangerous. El relato que están por disfrutar da fehacientes pruebas de lo dicho. Need for Speed Porsche 2000 tiene la culpa.


¡Los 4 Irrompibles sin cinturón de seguridad!

Noche, lluvia y frío nival

Hacía escasos 10 minutos que había arribado a mi hogar, escasos 5 minutos que había saciado mi hambre y escasos 2 minutos que Nicolás Repetto había ganado su primer Martín Fierro de la noche (¿les dije que odio a Nicolás Repetto?).

Mi celular sonó librándome de la ceguera que me producía el brillo de la dentadura de Guillermo Andino (¿les dije que odio a Guillermo Andino?).

Era Inodorelli al habla. Aquel viejo veterano de guerra con el cual había intercambiado tantas balas y compartido tanto dolor me dijo, con voz clara que denotaba autoridad y determinación: "Rolo, es tiempo de que olvides el pasado, es tiempo de dejar atrás tus noches de pesadilla y el recuerdo de los cuerpos de tantos compañeros mutilados en el barro y prendas tu PC, te conectes a la Autopista Informática, y vengas a dar unas vueltas en uno de tus Porsche con los muchachos" (el gobierno británico nos había "obsequiado" una colección completa de metaloides bellezas alemanas con tal de comprar nuestro silencio por unas "operaciones encubiertas" que llevamos acabo en Dunkerque en nuestros años mozos).

Ahhh... la idea de reencontrarme con los Irrompibles una vez más, en un ambiente libre de balas y reclutas con los intestinos colgando gritando desesperados por sus madres me hizo salir de mi autoimpuesto exilio y dirigirme al garaje (en realidad galpón, porque todos mis Porsche no caben en un garaje) y elegir un modelo a la altura de las consecuencias. Sí, el Moby Dick estaría bien.

En la carretera (que luego desembocaba en autopista) me esperaban puntuales los muchachos: Moki, pequeño y enjuto, pero cuya mirada asesina era generalmente lo último que veían los adormecidos alemanes que tenían la pésima suerte de montar guardia durante alguna de nuestras tantas incursiones en las filas enemigas.

Kaveyox, el enorme bonachón; un hombre capaz de utilizar una bazooka como sniper con tal de obsequiarnos la inigualable experiencia de ver a un nazi transformarse en fuegos de artificio.

Y claro, Inodorelli, el hombre que todas las noches defiende al mundo de la amenaza terrorista. El hombre que devolvió la adrenalina a mi cuerpo al proponerme (de más está decir que fui aceptado) en su

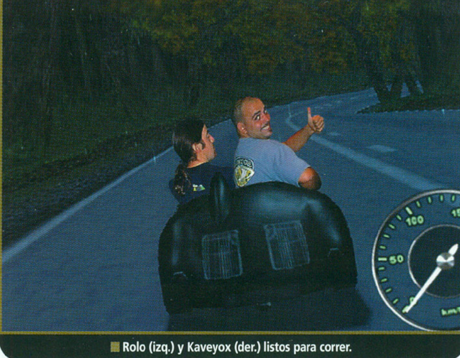
grupo de elite que despacha sin mayores parlamentos escoria residual de la guerra fría (¿les suena Counter Strike?).

Allí estabamos los cuatro, en nuestros cuatro Moby Dicks. El saludo fue breve y frío. El ejército nos había transformado en implacables máquinas asesinas y no era ése el momento de darle rienda suelta a las lágrimas. Además llovía a cántaros y todos desconfiábamos de Moki y apostábamos que, de un momento a otro, correría a su Porsche con tal de aventajarnos unos cuantos segundos.

Chispita habría muerto en el baúl

Largamos la carrera. Mi PC tuvo la pésima idea de asignarme el último lugar pero mi Moby respondió a las exigencias de mi pie derecho y salí catapultado al segundo puesto. En la primera curva, el miedo de Inodorelli me guiñó el ojo cuando las luces traseras de su Porsche comenzaron a titilar, evidenciando que tomaría esa resbaladiza curva con buenas dosis de precaución.

Pisé el acelerador a fondo (si tantas balas perdidas no habían logrado acabar conmigo aún, esa curva no tendría chances de transformarme en el James Dean de mi generación; a propósito, ¿les dije que las señoritas me encuentran parecido a James Dean?) y mordiendo el pasto corté camino cruzándole el carro de lado a lado. Inodorelli se asustó con la maniobra, volanteó con torpeza y golpeó mi flanco izquierdo. Ambos vehículos se sacudieron por un interminable segundo y los guardraids se acercaron peligrosamente a nuestros parabrisas (recordé a James Dean).



Rolo (izq.) y Kaveyox (der.) listos para correr.

Moki y Kaveyox aprovecharon la ocasión y nos arrebataron la punta. Es más, ya que estaba en ganador, Moki se internó por unos segundos en los matorrales que bordeaban la entrada a la Autobahn (autopista en alemán, pequeños ignorantes) y atropelló a un pobre cristiano que miraba agazapado la alocada competencia. El cuerpo sin vida surcó la carretera de lado a lado y aterrizó en mi capot. Lo reconocí inmediatamente: era el Lag, que no volvió a molestarnos por el resto de la noche.

Enderezamos nuestros bólidos y en segundos logramos divisar a Moki que llevaba la punta y a Kaveyox que, intentando controlar su vehículo en una curva de proporciones bíblicas, comenzó a deslizarse irremediablemente hacia los bloques de cemento que delimitaban el trazado (recuerden que llovía) y, golpeando con violencia uno de ellos (violencia y estilo, hay que reconocerlo), me hizo recordar los títulos de apertura de Meteoro cuando su carro voló por los aires para rodar una y otra vez por el pavimento mientras pedazos de su Porsche se desperdigaban por la ruta. Lo superamos.


Moki (izq.) e Inodorelli (der.): dos latinos enardecidos.

Moki estaba un poco más adelante. La lluvia tampoco había sido piadosa con él y vi que intentaba acomodar su máquina luego de un violento topetazo en la entrada de uno de los tantos túneles que pueblan la autopista.

Excelente, pensé. Un pequeño toque de mi belleza alemana sirvió para dejar su vehículo dando vueltas como una marioneta sin hilos, como la manija de un organillo agitada por un Miko.

Me encaramé en la punta. Solo. El resto fue sencillo y tensionante a la vez. Logré mantener la calma y haciendo gala de mis habilidades conductivas llevé a buen puerto mi carro. Crucé innumerables puentes, salidas, peajes. No supe nada de ellos hasta que la meta apareció frente a mis ojos. No supe nada de ellos por unos minutos después de haberla cruzado. Cuando estaba pensando en volver a buscarlos (temía lo peor) aparecieron los tres dándose violentos topetazos. Segundo Moki, tercero Inodorelli, cuarto Kaveyox.

Calavera no chilla porque claro... una calavera no tiene cicatrices

Las carreras se transformaron en un vicio. La riviera francesa. Los Pirineos. Los Alpes. Las zonas industriales.

Jugué un par de desafíos más. El calambre que había comenzado a molestarme desde la colisión con Inodorelli no cesaba, y me impidió imponerme en los sucesivos escenarios. El calambre y el volumen.

Estiré mi brazo para aumentar la potencia de mis parlantes y entonces las vi: gotas de sangre en el teclado, en el mouse y una catarata de líquido rojo vertiendo de mi brazo. ¡Maldición!, la vieja herida de Normandía se había abierto de nuevo.

Apagué la compu y me fui a dormir luego de dos horas de deporte suicida. Y me fui sin saludar a nadie. Los Irrompibles no tenemos amigos. Estamos cansados de perder seres queridos.

ICQ y las ciencias de la comunicación

Cómo saber si un amigo (o enemigo) está conectado a Internet

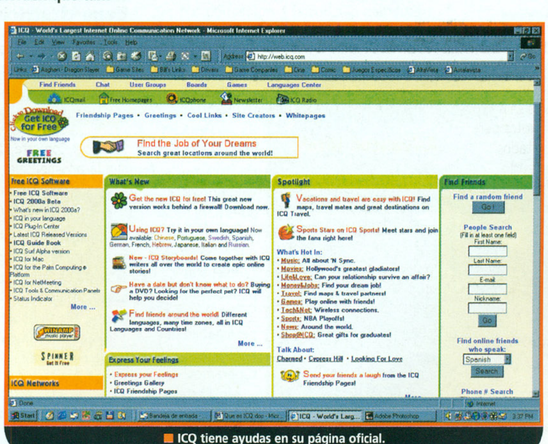
Por Maximiliano Ferzzola

En el XCD de este número podrán encontrar la última versión de este programa que ya es historia dentro del mundo virtual. Sabemos que hay muchos que ya lo dominan pero estamos conscientes que también hay muchos otros que no saben de lo que le estamos hablando. Para ellos, hemos preparado una especie de guía que, como toda guía, los guiará (¡Ja!) en los primeros pasos de este popular programa. Úsenla con precaución, recuerden que estos programas de comunicación pueden, con un uso adecuado, acercar a las personas. Pero no olviden que también es la mejor manera de alejarlas cada vez más. Y, por consiguiente, alejarnos de nosotros mismos. (Estos últimos pensamientos son el aporte de Xtreme PC para construir un mundo mejor... ¡de nada!)

¿Que es ICQ?

Básicamente ICQ es un programita que permite al usuario chatear directamente con una o más personas sin la necesidad de otro programa o página para tal fin. ¿Qué tiene de bueno?, se preguntarán ustedes... Lo que pasa es que ICQ, una vez instalado, se mantiene activo en la barra de tareas siempre que nos conectemos a Internet. Si una de las personas que tenemos en la "Contact List", y que por supuesto también tenga el programa instalado, se conecta al mismo tiempo que nosotros a Internet, ICQ nos avisa (por eso se llama ICQ, que pronunciado en inglés suena "I Seek You", te veo, te busco). Y, simplemente cliqueando sobre su nombre, podremos mandarle un mensaje, abrir una ventana de chat, transmitir un archivo y muchísimas otras cosas que veremos más adelante.

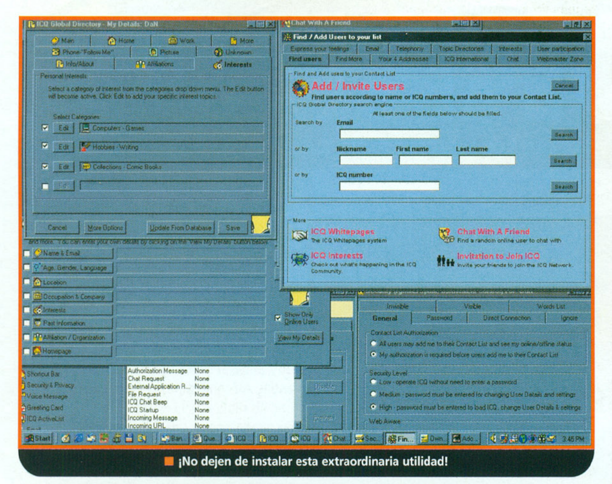
La dirección oficial de esta herramienta es http://web.icq.com. En ella encontrarán siempre las últimas versiones y novedades. En el CD de la revista incluimos la última versión del programa: ICQ 2000a Beta (sigue en estado "beta" desde que apareció). Durante la instalación asegúrense de estar conectados a Internet y haber cerrado todos los otros programas para evitar inconvenientes. Al finalizar la instalación, el server de ICQ les va a dar un número de identificación y ya no va a haber problemas en mantener todos los programas que queramos abiertos. Ese número es único para cada usuario, es como el DNI. Cuando quieran que alguien se adhiera a su lista de contactos ése es el número que le tienen que mandar.



■ ICQ tiene ayudas en su página oficial.

El botoncito ICQ

Ahora es necesario configurar el programa. Esto se hace desde el botoncito "ICQ". Desde ahí podrán agregar los detalles a su perfil, sus preferencias y cambiar a modo avanzado, entre otras cosas. Pero, lo más importante, es el apartado "Security y Privacy" en donde se puede optar los niveles de seguridad que se desea tener en el programa y decidir si cualquiera que se cruce con nuestro nick (apodo) puede agregarnos a su lista de contacto de inmediato o necesita nuestra autorización para hacerlo. Recomendamos la



■ ¡No dejen de instalar esta extraordinaria utilidad!

última opción.

¡Quiero contactos!

En este apartado es donde reside el principal atractivo del programa. Son tantas las maneras de conseguir gente para nuestra lista de contactos que pronto no vamos a saber qué hacer con toda la muchachada.

• Si conocen a alguien que tiene ICQ y lo quieren en la lista de contactos, simplemente presionen el botoncito que dice FIND/INVITE USERS. Les va a salir una ventana de búsqueda. Tal vez no tengan su número, pero saben su mail o su nick. Bueno, en esta ventana lo pueden buscar entre los millones de usuarios de ICQ ya sea por número de identificación, Nick, nombre, apellido o por mail. Lógicamente la búsqueda exacta y la más correcta se da con el número de identificación de la otra persona. Cuando, dentro de los resultados, encuentren a quien estaban buscando, dénle doble clic sobre su nombre. Pueden pasar dos cosas: que se les pida autorización o no. En el primer caso les va a salir una ventana en donde podrán escribir la razón por la que quieren agregar a esta persona en su lista. En el segundo caso simplemente se agrega a su "Contact list".

• Desde el botoncito SERVICES podemos buscar en las White Pages (como las Paginas Amarillas, aunque éstas por alguna razón son blancas) a más personas; pero, esta vez, por criterios que van desde edad, país, sexo, hobbies, ocupación, hasta un largo etcétera. Está opción sirve para encontrar un alma gemela, un compañero de charlas que se interese por lo mismo que nosotros, gente con las mismas afinidades para formar grupos o, ¿por qué no?, al amor de nuestras vidas. También desde el botoncito SERVICES es posible buscar listas de charlas de diferentes temas.

• El botón Chat With A Friend permite encontrar un compañero aleatorio de charla que, divididas por criterios, hacen más simple una afinidad. Estos criterios se dividen en charlas de romance, hombre que busca mujer, mujer que busca hombre, de juegos, por edades, de estudiantes, etc. El problema con esta opción es que por lo general siempre encontraremos a alguien que no habla nuestro idioma y que vive a miles de kilómetros de nuestro hogar.

Advanced Mode

ICQ tiene también un modo avanzado que, al ser activado, presenta mayores opciones. Una de las prestaciones más importantes es la posibilidad de cambiar nuestro Status en línea. Cada Status tiene un gráfico diferente y las personas que nos tengan en su lista de contactos van a identificar nuestro Status por ese dibujito. Los Status son:

Privacy (Invisible)

Invisible: Tal vez haya alguno de nuestros contactos que sea muy rompe y no quieran que sepa cada vez que nos encontramos conectados. Bueno, esta opción permite discriminar quién y quién no queremos que nos vea en línea. Por supuesto, hay que estar bajo este Status para que funcione.

Free For Chat

Free for chat: Cada vez que alguien manda una solicitud de chat la otra persona debe autorizarlo. Con esta opción diremos al mundo que andamos con ganas de chatear y que no van a necesitar ninguna autorización.

Away

N/A (Extended Away)

Away y Extended Away: Estas dos opciones se usan si necesitamos levantarnos un rato de la máquina pero queremos seguir recibiendo mensajes. La diferencia entre ambas es que activando la primera queremos significar que estamos lejos de la PC por un ratito (un urgencia en el baño por ejemplo) la segunda que nos rajamos por un plazo más prolongado (al supermercado a comprar café, para poner un ejemplo). Cuando seleccionemos cualquiera de estas opciones el programa permite ingresar un mensaje del por qué de la ausencia que le saldrá a la otra persona cada vez que quiera mandarnos un mensaje.

Occupied (Urgent Msgs)

Occupied: Quiere decir que estamos ocupados haciendo otra cosa y no queremos ser molestados por mensajes triviales. La otra persona aún puede mandarnos mensajes pero es consciente de que estamos con otra cosa y, tal vez, demoremos en contestar. Suele ser usado solo cuando aceptamos mensajes urgentes. Esta opción también permite explicar al otro en que andamos y en qué estamos ocupados.

DND (Do not Disturb)

DND (Do Not Disturb): Con este Status nadie puede mandarnos mensajes por más que lo deseen. También permite dejar un mensaje para la persona que quiera contactarnos explicando el por qué.

ICQ tiene muchísimas otras prestaciones, servicios y opciones. Por ejemplo, configurando el soft para que chequee nuestras cuentas de mail es posible ver y borrar los mensajes indeseados incluso antes de que lleguen a la casilla de correo. Los invitamos a instalar el programa que viene en el XCD y explorar un poco más estas posibilidades.

CORREO

EL LUGAR IDEAL PARA QUE LOS LECTORES EXPRESEN SUS OPINIONES

LA CARTA DEL MES

Tecnología o muerte

Hoy en día vivimos en un mundo donde la informática se ve en todos lados, carteles publicitarios, televisión, revistas (¡¡yuujuu!!) y muchísimas cosas más, porque, si nos ponemos a pensar, casi todo utiliza la informática. Nos encontramos en un mundo donde la evolución no tiene límites, pero sí desventajas, algunas de las cuales son muy grandes.

Una de ellas es, en el tema de los juegos, que las grandes empresas que desarrollan software utilizan y luego exigen máquinas muy potentes, y algunas, no todas, se olvidan a quién va dirigido el producto, y aquí viene el problema: no todos los usuarios tienen en la casa una Pentium III o una AMD Athlon (K7) ni tampoco la guita para comprarse una.

Otra desventaja es por parte de las empresas que fabrican hardware (sólo los que fabrican procesadores). Se podría decir que las empresas que dominan el mercado son Intel y AMD (American Micro Devices). ¿Cuál es la desventaja? La siguiente: si yo ahora me compro una Intel Pentium III 700 MHz es como tirar plata a la basura porque probablemente dentro de unos meses, y ¿por qué no? mientras leen esta carta salga la Intel de 1000 MHz. Para entonces mi procesador podrá no ser anticuado, pero en el momento en que quiera venderlo para comprarme uno de 1000 MHz o más, se devaluará lo suficiente como para hacerme un harakiri de lado a lado (y lo digo en serio, si consideramos lo que sale una Intel Pentium III de 700 MHz... y ni hablar de una AMD Athlon de 800 MHz...)

Claro que si contamos con el dinero para actualizar la máquina año tras año, esto último no será problema.

Reconozco que con un buen software (ej: Quake III Arena), acompañado de un buen hardware (ej: AMD Athlon 800 MHz) se puede apreciar hasta el más mínimo detalle, velocidad del juego, etc. Conclusión: creo que la tecnología no tiene límites, y, mientras exista, tendremos que vivir con ella... ¿hasta la eternidad?

Sebas
sjm@ciudad.com.ar

¡Hola a todos! ¡Hoy me toca a mí, Durgan, encargarme de contestar el Correo! Es que al momento de hacer esta sección tan especial nuestros queridos amigos Martín y Fernando andan de fiesta en Los Angeles, en donde se encuentran cubriendo todos los eventos de la Electronic Entertainment Expo, y más allá. ¡Pobres! Ustedes saben, andan corriendo de stand en stand tomando notas, con la filmadora en una mano y una cámara en la otra, parlando con todos los capos gordos de la industria y viendo juegos que ni soñamos puedan existir. Bah, a lo mejor andan en algún Peep Show en Las Vegas. Sé que en este momento van a extrañar la presencia de Martín en esta sección, que van a sufrir y patalear, pero eso a mí no me importa. Estoy al mando del Correo ahora y voy a poder hacer todas las maldades que se me ocurran. Muhahaha!

¿Y cómo diablos se hace para seleccionar las cartas del Correo? No sé. Curiosamente, la mayoría se refieren a Los Sims y al Dr. Picor. Martín se fue sin explicarme nada, así que pongo lo que se me antoja, en especial las cartas que no tienen muchos errores de ortografía porque no me gusta corregir. Había cartas lindas pero eran muy largas o muy delirantes. Las cartas que mandan las chicas me las quedé para mí, en especial las que tienen fotos, y las voy a contestar en persona.

Elegí la carta de arriba porque me pareció un tema importante que preocupa a mucha gente (¡Sebas, podés pasar a retirar tu premio por la Editorial!). La tecnología ha beneficiado mucho a la humanidad, aunque también es necesario decir que también la ha perjudicado. Las computadoras son, sin duda, el ejemplo más elocuente del desarrollo de la ciencia. Ellas son las responsables de producir cambios no sólo importantes en nosotros, sino decisivos. Hoy el mundo se piensa en forma de bits, ceros y unos en una infinita sucesión que han conseguido, por desgracia, alienar el espíritu de muchos hombres y mujeres, algunos de los cuales no han logrado subirse al tren antes de que echara a andar. Así como antes era analfabeto aquél que no sabía leer ni escribir, hoy lo es quien no puede operar una computadora. Esta necesidad de mantenerse en la cresta de la ola tecnológica implica la urgencia de actualizarnos en forma casi permanente. Pero todo tiene un límite; no la ciencia, pero sí nosotros, que debemos imponernos una conducta y no marearnos tratando de comprar y comprar. A veces la mejor máquina o procesador no es el que acaba de aparecer, sino el que nos sirve a nuestros fines. Por tal razón, opino que un procesador se vuelve anticuado cuando su dueño se vuelve frenético. No antes. ¿Cuántos juegos hay que no disfrutamos a fondo? ¿Por qué desear el nuevo Hiper Quake XIX si nos podemos divertir perfectamente con el primero de la serie? Seamos racionales... a propósito, ¿te dijeron a cuánto está el AMD de 1 Gb? Creo que necesito uno, muhahaha!

Mi primera vez

Hola, en realidad no sé si son la mejor revista de juegos que existe, porque nunca leí otra que no sea Xtreme PC. Lo bueno es que nunca necesité leer otra. :)

Primero quiero felicitarlos por haber elegido como mejor juego a Hidden and Dangerous, porque creo que cualquier revista mediocre hubiera elegido el juego que recibió más puntaje en el año, en cambio ustedes eligieron el que más le gustó sin importar el puntaje (recuerden: el review fue de 89%) y estoy seguro que esto significa muchas cosas, como que lo importante de un juego es que, aunque usted no lo crea, sea jugable y no que nos vendan súper imágenes que no sirven para nada.

Lo segundo (y para lo que escribí realmente) es que yo trabajo en un estudio jurídico en donde usan las computadoras

como máquinas de escribir; mis amigos quieren ser marineros para navegar por Internet y en mi familia los únicos juegos que compran son los de sábanas. POR FAVOR, necesito que tengan una sección de juegos por Internet, explicarme cómo jugar mediante ICQ, etc. Muchachos, la Internet nos está explotando en la cara y ustedes no están haciendo nada, necesito que una revista Argentina nos hable en nuestro idioma para poder jugar por Internet, si ustedes piensan que sueno un poco desesperado es porque ESTOY DESESPERADO.

Gracias, saludos a Tamara y Andrés porque gracias a ellos y a ustedes estoy al tanto de lo último en juegos y disculpen si la carta es muy larga, pero es mi primera vez.

Lucas

¡Magnífico! Me encantan los lectores fieles, en especial los que nunca leyeron otras revistas. Nuestra elección como Mejor Juego de 1999 tuvo respuesta favorable por todos ustedes, que entendieron nuestra intención. Muchas veces un juego se vuelve extraordinario cuando pasan los meses y uno no puede dejar de jugarlo, tal cual ocurrió con H&D. Puede haber otras maravillas dando vueltas por ahí, pero para nosotros gana el que más divierte. Sobre todo, H&D nos demostró que jugar cooperando entre varios en una LAN es una experiencia única que sólo puede ser comprendida experimentándola en carne propia.

No te preocupés por la suprema ignorancia de los abogados en cuanto a juegos de PC. Por naturaleza, ellos no se interesan en jugar y mucho menos en una máquina, aunque las utilizan a diario. ¡En cuanto a la sección especial para Internet, ya la tenés! Fijate en la página 90. Que la disfrutes... Ah, ¿no te parece muy íntimo eso de andar contando tu primera vez?

Otro que se quedó sin Fuerza

Amigos de XPC:

Los vuelvo a molestar porque me siento en la obligación de hacer mi pequeño aporte al buen trabajo realizado por ustedes en el análisis de todos los programas que salen al mercado, y coincidir con el de Force Commander, debido a la desilusión que me he llevado al intentar jugar aunque más no sea con el demo de este mes y encontrar bajo semejante historial cinematográfico un juego que no sale del montón. Casi puedo decir que hasta le falta voluntad. Espero que la idea del juego vía Internet que comentaron en la revista de abril sea en realidad mucho mejor, para beneficio de todos.

Otra vez les pido POR FAVOR, que me digan dónde puedo ubicar el patch, que me permita pilotear las naves de Homeworld.

Hasta otro día, afectuosamente.

Gabriel Galarza

¡Gracias, Gabriel, por los elogios! Muchos nos escribieron abrumados por este tema. Lo que decís es verdad: todos nos quedamos desilusionados al comprobar que la versión final de Force Commander resultó un auténtico fiasco. En casi todos los aspectos es igual a la Beta que teníamos hacía un par de meses. Cuando probamos estas versiones de prueba siempre es común encontrar que casi todos sus desperfectos han sido arreglados en la versión final, pero por desgracia éste no fue el caso. Mal por LucasArts, que últimamente se nos viene cayendo. Aquí les tiro una pregunta: ¿qué piensan respecto a LucasArts? ¿Cuál es la razón de estos ya repetidos fracasos?

En cuanto a ese patch que decís para Homeworld, el último es el que lleva el juego a la versión 1.05 pero no hay en ése ni en los anteriores nada que posibilite que te trepes a la cabina de las naves... a menos que estés confundido con el futuro Homeworld: Cataclysm, en donde sí sería posible ver las naves por dentro, aunque no pilotarlas.

¡Los Sims, que vida tan maravillosa!

Les hablo desde ésta, mi linda y últimamente tan utilizada computadora.

Me comunico con ustedes ya con mi barra de higiene y de vejiga al rojo vivo, y empeorarán, porque es este juego, LOS SIMS, el que no puedo rechazar, y se ve reflejado en mi barra de Diversión, como en mi barra de Humor, dos elementos que sobrepasan el verde esperanza. El hambre no baja del verde musgo, porque como en el colegio ya que el tiempo no me da para darme gustos como alimentarme, y mucho menos si mis Sims me esperan. Mi Comodidad también se destaca por sobre las demás (junto con Diversión y mi Humor) porque me encuentro recostado en mis dos sillas para el "estudio" que en el Gran Juego solamente proporcionan dos puntos de comodidad (conmigo reciben mucho más aprecio). El sector verde de Sociedad... ¡No está más! Si hubiese llamado a mis amigos en estos tres meses, solo para avisarles que estaba vivo, o a mi familia por lo menos... bueno, aquí esta la consecuencia. La Habitación sigue descendiendo, y claro, con mis Sims no encuentro tiempo para su propia limpieza, mucho menos para la limpieza de mi entorno. Pero la razón de la baja de la barra de Habitación es notable, la tela de araña invadió los parlantes, y mis piernas, al ver tan mínima respuesta por mi parte no se limitaron solo a tejer mi computadora y a mi persona, no, los malditos bichos de ocho patas también se adueñaron del techo, creando una fina capa de su tela en él. ¡Oh, Dios mío! ¡No veo la puerta, añadido a que la radiación del monitor me está cegando eternamente, esos bichos también tejieron sobre la maldita puerta! Bueno, aquí moriré, así que aprovechemos mis ultimas horas de vida, jugando a los Sims.

Lo que acaban de leer está basado en una historia real (¡de mi vida!), pero comiencen a jugar a Los Sims, y lo que acabaron de leer será su vida también.

Antes de despedirme tengo algunas preguntas:

1- ¿Cuánto tarda en crecer un bebé? ¿ Y un niño?

2- A La Carta Del Mes le regalan un juego pero ¿a elección?

3- ¿Tienen idea de algún sitio web que posea más mapas o terrenos de Los Sims?

4- Creo que esta revista llegaría a las páginas de Xtreme PC de Junio, cumplo los 14 el 23 de Mayo, ¿REGALO (ustedes saben... una sección para mí, un juego, un libro, una remera, una placa 3d Teppro Impact 3 DDR, algo así...)?

Patricio Hernán Granelli
p_granelli@uol.com.ar
Villa Carlos Paz, Córdoba, Argentina

Patricio querido: según tengo entendido, un bebé tarda varios años en crecer hasta que se muere, lo mismo que un niño. Muhahaha. Bah, qué sé yo. La pregunta debe estar relacionada con Los Sims, ¿no? Mirá, la verdad es que nadie en la redacción lo llegó a jugar durante tanto tiempo como para tener un bebé (sobre todo porque la mayoría de nosotros se dedicó a experimentar con parejas gay y cosas por el estilo... lo cual es obvio, ¿para qué querríamos hacer una familia normal?) Por lo que me dijo Marcelito Manfredi, uno de nuestros colaboradores, él llegó a tener un bebé Sim pero lloraba tanto y tan fuerte que lo tiró en el patio (Liga de Padres de Familia, por favor no se exalten, hablamos de un juego). En cuanto al que regalamos para la Carta Del Mes, no es a elección... es más, este mes HE DECIDIDO no dar ningún juego al ganador. Muhaha! Bueh,

no, mentira. A ver si todavía se enojan. Hmm... este mes el ganador se lleva un ¡Barbie Fashion Designer! Para que no digan que no soy generoso. Otra pregunta: aparte del site oficial de Los Sims (www.thesims.com) podés probar con http://free-game.com/The_Sims.htm y www.teenworld.com.my/simworld/ que empiezan a poner cosas interesantes. ¡Por último, te dedico como regalo de cumpleaños mi sección El Jinete Sin Cabeza! El regalo te lo debo. Gracias por las recomendaciones, que vamos a tratar de tener en cuenta apenas podamos, y por las felicitaciones para Sebastián.

Maxi el preguntón

A los capos que hacen Xtreme PC:

Hola amigos... En primer lugar los voy a felicitar de todo corazón por ponerle tanta onda a esta revista, porque

cuando uno la lee se da cuanta en las palabras, su onda y sus ganas de transmitirle a los chicos y también a los grandes la XTREMada información del mundo de las PC. Esta revista no es solo una maza sino que hasta me

hace levantar de la cama (y eso me cuesta mucho) todas las primeras semanas de cada mes para ir al kiosco y decir: -¡Hola Horacio!, ¿te llegó "mi" revista? -Síiii, llegóooo!!! -¡¡¡Vamos!!!

En segundo lugar les quiero comunicar que la parte que más me gusta, es la sección de HARDWARE, y me gustaría que sea un poco (por lo menos un poco) más amplia, porque me di cuenta que en la revista hay mucha-mucha información sobre videojuegos y dejan de lado a la parte que más te enseña sobre PC, que es la sección de Hardware, la de News, la del Jinete sin Cabeza, La Cosa Viscosa... Espero que hayan escuchado mis plegarias, y que no se lo hayan tomado como una ofensa sino como una ayuda de un lector (que los sigue desde el número 6) para que la revista no sea la mejor del país sino "La Mejor del Mundo".

Dentro de unos meses voy a renovar al viejo P 233 MMX que tengo en casa, quiero ponerle un P III 600, 64 MB, un DVD y una buena placa para los juegos.

Mis preguntas son: 1) ¿Hay mejor performance al tener un P III con tecnología Coppermine, que con la Katmai?; 2) ¿Qué mother me recomiendan? Estuve pensando en el CC820 de Intel; 3) Quiero comprar una placa con el chip GeForce 256, pero ¿cuál marca me recomiendan?; 4) Si mi placa de video descomprime DVD, ¿vale la pena comprar el kit de Creative Encore, que incluye una decodificadora, o me conviene adquirir el DVD solo?

¡Espero que puedan responder estas preguntas que tengo, ya que en ningún local de computación me supieron dar una respuesta exacta y en otros locales no tenían idea!

Saludos de un gran seguidor...

Maximiliano Aguirre

La tecnología Coppermine presenta mucho mayor rendimiento que su par basada en Katmai (éste es el primer sucesor natural del set de instrucciones conocido como MMX). Hay varias opciones para elegir entre los procesadores Intel de la línea Coppermine que van desde los 450 a los 1000 MHz. Su competidor más directo, el chip Athlon de AMD, ha sido en realidad el primero en quebrar la barrera de 1 GHz, y como es más económico te convendría considerarlo, aún si te decidís por alguno del rango de los 600 MHz. Tené en cuenta que a esta altura los micros se encuentran casi empatados en cuanto a velocidad de procesamiento. Para los sistemas de esa magnitud, el rendimiento global no depende de una CPU específica sino del conjunto de componentes como la memoria principal, el bus de sistema y la tarjeta de video. El motherboard que decís es específicamente el Desktop Board CC820 que posee el chipset 820 de Intel y soporta las últimos microprocesadores a una velocidad de bus de sistema de 100-133 MHz con memoria SDRAM, cinco ranuras PCI, AGP 4X, Ultra ATA/66, puertos USB y sonido integrado por una placa Sound Blaster 64 de Creative Labs. Pero ojo: en el caso del CC820 la tanda fabricada desde noviembre de 1999 tiene un defecto con el subsistema MTH (Memory Translator Hub, un componente que habilita la SDRAM, introducido en esa fecha) que puede provocar reboots intermitentes y colgadas en medio de la ejecución de instrucciones. Para detectar si un motherboard tiene MTH, servite de la utilidad que encontrarás en www.intel.com/support/mth/diag.htm. Las motherboards con chipset 820 fabricadas antes de noviembre de 1999 no presentan el defecto (tampoco las preparadas para RDRAM). Si son posteriores, pueden o no tener MTH y por consiguiente el problema. Si la duda del "experto" de la casa de hardware que elegiste parece grande, es preferible optar por una placa madre ASUS P3BF y asegurarte el PIII tenga 256 Kb de cache L2 y la RAM que compres sea del tipo PC133. Siempre es FUNDAMENTAL que el tipo que te atienda sepa algo, y sin excepción que te den una garantía escrita con el detalle de los componentes que te vendieron.

Una placa equipada con el chip de nVIDIA GeForce 256 que te recomiendo es la Teppro Impact 3 DDR (o la nueva Impact 4 cuando esté disponible). La misma se comercializa en nuestro país a un precio bastante asequible para las prestaciones de la placa. Podés encontrar un review en XPC # 30 de abril de 2000.

En cuanto a si te conviene adquirir el kit de Encore de Creative Labs, la respuesta es no; si tu placa de video descomprime DVD por hardware debería ser suficiente para tus necesidades.

Más Sims y parques de diversiones

Voy a saltear la parte de los halagos, no es que no se los merezcan, es que podría llenar toda la sección del correo diciendo lo espectacular que está la revista. Les mando está carta para agradecer a Will Wright por agasajarnos (y no haciendo malabares como Los Sims) con un juego tan espectacular como The Sims. Me da bronca cuando lo comparan con un Tamagotchi, un muñequito tan estúpido de solo cuatro píxeles que lo único que hacía era comer, comer y para variar, comer. Este juego es tan real que uno se siente un Sim: se queda despierto solo para que venga un espíritu a asustarlo o quiere ver que pasa si se agarra a trompadas con un amigo y muchas otras cosas como hacerlo gay, astronauta, alcalde. Es un juego que a meses de su lanzamiento ya estamos ansiosos por ver su segunda versión. Además me alucinan todas las cosas que se pueden encontrar en su página de Internet, como una máquina tragamonedas, una cabeza de reno gigante, un hámster, etc.

Y también quiero agradecerle a Bullfrog por darle un rotunda golpiza a Roller Coaster Tycoon con Sim Theme Park y demostrarnos quién manda en el terreno de los parques de diversiones. A comparación de Roller Coaster Tycoon, Sim Theme Park (STP) nos da 6 espectaculares presentaciones diferentes y no como Roller Coaster Tycoon (RCT) en el que al empezar hay una asquerosa pantalla con las opciones. STP nos da un sencillo pero contundente menú donde podemos hacer todo lo que queremos pero RCT nos da una horrible barra que me hace acordar a la barra de herramientas de Word. Y por sobre todas las cosas en Sim Theme Park podemos subirnos a las atracciones y sentir que volvemos a estar en el Italpark. Podría decir 100 cosas que hacen quedar como nenita llorona a RCT como el 3D, los diferentes motivos, los juegos, los animadores, etc. Así que para la próxima piénsenlo bien antes de intentar destronar al rey de los parques de diver-

siones: Sim Theme Park.

Martin Rognoli (Marto)
acristin@cvtci.com.ar

El Tamagotchi es un bicho muy raro (saludos a Alegotchi, un amigo mío que tomó ese nick en un momento crucial de su vida cuando su novia lo dejó diciéndole "la verdad es que mi Tamagotchi es más rápido que vos") pero no es tonto. Con sus simples cuatro píxeles levantó millones de dólares con sólo vender llaveros. En fin, envidiable, el Tamagotchi. El inteligente Wright hizo de los Sims más que un vecindario de Tamagotchis llevado a su máxima expresión, y sin duda las posibilidades serán aún mayores el día que salga una segunda versión del extraordinario juego de Maxis. Los Sims es muy adictivo, como ya muchos han podido comprobar. Es visible que ha desatado una fiebre de Sims en nuestro país y en el resto del mundo porque, como dije, la mayoría de las cartas siguen dedicadas a exaltar las posibilidades del juego. Por otro lado, es indudable que Sim Theme Park es otra maravilla que nuevamente les recomendamos probar a quienes no los tienen o nunca se le animaron a los simuladores. ¡Gracias, Martín!

Reclutas de Vader, se ofrecen

¡Cómo andan gente! Mi nombre es Germán y tengo 18 años. El motivo de mis escritos viene a raíz del impacto que me dejó la revista número 31.

Era martes 9 de mayo cerca de las 11 de la mañana y me dirigí al kiosco a comprar la revista. Cuando la tenía en mis manos ya en mi casa ¡la primera nota que leí fue la de Mötley Crue! Quedé loco. Después pasé a la de Star Wars: Obi-Wan; quedé boquiabierto por los gráficos que se podían ver en las fotos... pero luego recordé los juegos ya lanzados por Lucas del Episodio I así que no me quiero hacer muchas ilusiones ya que el único pasable es Racer.

Hasta que llegué al plato principal, FORCE COMMANDER. ¡El corazón se me paralizó pero enseguida cuando miré hacia abajo y vi el terrible 60% el corazón se me partió en mil pedazos! Al toque me puse a leer la nota y descubrí a alguien como yo, un fanático de Star Wars, RODRIGO PELAEZ. Cuando leí la introducción que hizo me sentí identificadísimo, pero lo mejor llegó al final cuando comentó qie se había casado con la Marcha Imperial de fondo... me mataba de risa, mi vieja me preguntaba de qué me reía y yo agarrándome la cabeza decía "este pibe es un fenómeno". Así que ya lo digo: desde hoy voy a hacer un fan club de Rodrigo (¡y me parece que cuando me case te voy a robar la idea!).

Los saludo a todos y les deseo mucha suerte.

P/D: Larguen algunos datos de Malvina Zacarías, ¡¡no sean guardabosques!!

Rodrigo es conocido como "Rolo" en los círculos viciosos por los que suele transitar. Es gran amigo de Valeria Maza y Dolores Barreiro, pero no quiere presentarlas. Más allá de ese defecto, sí, es un mega fanático de todo lo que tiene que ver con Star Wars, y es verdad que se casó al son de la Marcha Imperial escrita por el viejo Williams para Lucas. ¿Cómo lo logró? Muy fácil, estimado Germán: el cura no tenía ni la menor idea de Star Wars, de lo contrario no lo hubiera permitido. Se sabe que la Fuerza Oscura no se lleva bien con la Iglesia.

En cuanto a largar datos acerca de nuestra colaboradora Malvina, me lo voy a permitir, qué tanto (observen que cumplo todos sus pedidos): la diosa mide 1.72, sus medidas deben ser (a ojito) 90-59-91, su cabello es negro rojizo y tiene labios carnosos y sensuales, rojos como la carne de un melocotón maduro; sus piernas son largas y sus polleras cortas, y su hobbie es coleccionar cajas de juegos y practicar Karate-Do. Es muy inteligente y buena amiga al punto de confundirlo a uno. Sus golpes causan un intenso dolor.

¡Alegría para todos!

Hola:

Bueno, como de costumbre, aquí mis halagos: [te olvidaste de mandar la parte de los halagos, muhaha], que de verdad son muy merecidos: su revista esta requetecontra copada, POSTA.

Ahora sí, yo, hasta hace unos meses, tenía una PC 0,86; lo pueden creer. Para que arranque necesitaba al menos unas 4 horas, era tan mala que ni el Pacman le andaba, imagínense. Cuando me dirigí al kiosco más cercano para ver si me compraba una revista de juegos, ahí los conocí. Fue tanta la alegría de que la revista fuera ARGENTINA que no podía esperar a que el siguiente número saliera.

En una de sus espectaculares ediciones me di cuenta, a través de sus reviews, de que si quería pertenecer al fabuloso mundo de los videojuegos necesitaba una PC nueva y con todos los chiches que se pudieran. Fue su revista la que me convenció de cambiar de una 0,86 a una muy espectacular PC con 128 MB de RAM, una Pentium II de 450 MHz, un monitor de 19´, una TNT2 Ultra, y tantas cosas más que me llenaron de alegría, que era lo que tanto me faltaba. Es así, por lo que estoy expresándoles mi alegría en vez de estar festejando en bolas por las calles de mi barrio.

Después de haber jugado sus demos estoy tratando de conseguir esos tantos juegos que adoro, en especial los de carrera.

Sigan así, alegrando a tanta gente.

Matias Fagiano

Querido Matías: tu carta se relaciona de alguna manera con La Carta Del Mes, ya que mostrás la otra faceta de un mismo problema. Por un lado, Sebas plantea lo difícil que resulta mantenerse al día en materia de hardware; por tu lado, nos mostrás tu felicidad por haber conseguido una máquina bien pulenta para poder jugar a los juegos de la nueva generación. Lo cierto es que si uno tiene la posibilidad de acceder a una máquina poderosa, y realmente su hobbie preferido es éste, el de los juegos, entonces sin duda te vas a sentir en la gloria y el gasto se va a justificar. Pero, como decíamos, a no desesperar dentro de sólo un par de meses, que con esa máquina te alcanza y te sobra para disfrutar por un largo período. No vaya a ser que se te termine de golpe la alegría. ¡El poder está en la mente, no en el hardware!

Bueno. Fin. Lástima, quería mandar al frente a mis compañeros de la redacción (por ejemplo, contarles por qué el Oso duerme en el armario o la "primera vez" de Chicho) pero se me terminó el espacio...

COMO COMUNICARSE CON XTREME PC

Para contactarse con nosotros tienen dos caminos.
Por un lado por medio de carta a nuestra redacción, por el otro vía Internet por E-MAIL.
Carta: GRUPO 4 - XTREME PC - Paraguay 2452 4° "B" (1121) - Capital Federal / E-MAIL: xtremepc@ciudad.com.ar

¡más fácil que nunca!

números atrasados

XTREME PC TE BRINDA EN CADA NUMERO LAS MEJORES PREVIEWS, REVIEWS Y NOTAS ESPECIALES, ADEMAS DE LA MAS COMPLETA COLECCION DE TRUCOS Y SOLUCIONES DE LOS MEJORES JUEGOS DE PC. ACORDATE QUE LOS NUMEROS 4 (Feb. 98) Y 6 (Abr. 98) ESTAN AGOTADOS.

NUMERO 1 (Nov. 97): Soluciones: Hexen 2 - Comanche 3 - Trucos: Dungeon Keeper - Heroes of Might & Magic II - Wargods - Carmageddon - Redneck Rampage - Shadow Warrior - MDK - Diablo.

NUMERO 2 (Dic. 97): Soluciones: 3 Skulls of the Toltecs - Trucos: Mageslayer - Darklight Conflict - Jedi Knight: Dark Forces 2 - X-Men: Children of the Atom Interstate '76 - Moto Racer - Carmageddon - Quake II - POD - Helicops - NHL '98 - Age of Empires - Settlers II - Total Annihilation - X-Com III: Apocalypse, etc.

NUMERO 3 (Ene. 98): Soluciones: Safecracker - Trucos: F-22 Lighting II - Need for Speed 2 - Postal - Shadows of the Empire - Quake: X-Men - Test Drive 4 - Blood - Men in Black - Twinsen's Oddysey - NBA Live '98 - Gene Wars - Imperium Galactica - M. of Orion 2 - M.A.X. - Theme Hospital - Syndicate Wars - etc.

NUMERO 5 (Mar. 98): Soluciones: The Curse of Monkey Island (2da Parte) - Broken Sword: The Smoking Mirror (1ra Parte) - Trucos: Mortal K. Trilogy.

NUMERO 7 (May. 98): Trucos: Balls of Steel - Nightmare Creatures - Andretti Racing - Battlezone - Grand Theft Auto - Lego Island - Tomb Raider II - Oddworld: Abe's Oddysee - Street Fighter Zero - SWIV 3D - Incubation - Age of Empires - Myth: The Fallen Lords - Sid Meier's Gettysburg! - Warwind II - Dark Earth - Diablo: Hellfire - Heavy Gear - Wing Commander: Prophecy.

NUMERO 8 (Jun. 98): Soluciones: Zork: Grand Inquisitor - Trucos: Streets of SimCity - Death Rally - Crusader: No Remorse - Frogger - Crusader: No Regret Sub Culture - Excalibur 2555 AD - Extreme Assault - Chasm: The Rift - Croc - Worms 2 - Jet Moto - Starcraft - Liberation Day - Uprising - Close Combat II - Constructor - Black Dahlia - Legacy of Kain - Deer Hunter - Comanche 3 - X-Wing vs. Tie Fighter.

NUMERO 9 (Jul. 98): Soluciones: LOL: Guardians of Destiny (1ra Parte) - Trucos: Jedi Knight: Mysteries of the Sith - Interstate '76 Arsenal - Tomb Raider II - Turok Sub Culture - Die by the Sword - Rayman Gold - Army Men - Dreams: to Reality - Shadow Master - Last Bronx - Power Boat Racing - Destruction Derby - Descent II - Battlezone - WarBreeds - Command & Conquer: Red Alert - Jane's F-15 - Joint Strike Fighter - Longbow 2 - The Curse of Monkey Island - Triple Play '99 - Deer Hunter.

NUMERO 10 (Ago. 98): Soluciones: LOL: Guardians of Destiny (2da Parte) - Trucos: Dark Reign - Total Annihilation - Warcraft II - Fallout - Warbirds 2.01 - Actua Soccer - Trophy Rivers - FIFA: Rumbo a Francia '98 - SimCopter - Die Hard Trilogy - Outwars - Spec Ops - Unreal - Blood.

NUMERO 11 (Sep. 98): Soluciones: Commandos: B.E.L. (1ra Parte) - Trucos: Guía con todos los movimientos de Mortal Kombat 4 - Reviews: Heart of Darkness Sanitarium - X-Wing Collector Series y más.

NUMERO 12 (Oct. 98): Soluciones: Sanitarium - Commandos: Behind Enemy Lines (2da Parte) - Trucos: Sin - Duke Nukem 3D - Wargames - SWAT 2 - Reviews: PC Calcio 6.0/ PCFútbol 6.0 Extensión 1 - Headrush y muchos más.

NUMERO 13 (Nov. 98): Soluciones: Hardwar - Warlords y Commandos: B.E.L. (3ra Parte) - Trucos: Mortal Kombat 4 (más movimientos) - Need for Speed 3 - Rainbow 6 - Reviews: Dune 2000 - Need for Speed III y muchos más.

Diciembre 1998 — NUMERO 14



Reviews: Grim Fandango - Shogo: M.A.D. - NFL Blitz y muchos más Soluciones: Commandos: B.E.L. (última parte) - Hopkins FBI y Egipto 1156 A.C. - Trucos: Outwars - Commandos - Triple Play '99 - Incoming

Enero 1999 — NUMERO 15



Reviews: FIFA '99 - PCFútbol 6.0: Apertura '98 - Tomb Raider III - SiN y muchos más Soluciones: Grim Fandango y X-Files: The Game - Trucos: Half-Life - Tomb Raider III - Blood II - Shogo - Sin

Febrero 1999 — NUMERO 16



Previews: Team Fortress 2 South Park - Redline Reviews: Thief: The Dark Project - Oddworld: Abe's Exoddus y muchos más Soluciones: 380 trucos para tu PC y la solución de Quest for Glory V

Marzo 1999 — NUMERO 17

Reviews: Simcity 3000 - Pro Pinball: Big Race USA Baldur's Gate y más Soluciones: Quest for Glory V: Dragon Fire y Heart of Darkness - Trucos: Trespasser - Wargasm - Dethkarz

Abril 1999 — NUMERO 18



Reviews: Worms Armageddon - T. Drive 5 Soluciones: Beavis & Butthead DO U - Carmageddon - China: Crimen en la Ciudad Prohibida - Trucos: Sim City 3000 - Thief - Turok 2 - Grand Touring - SCARS

Mayo 1999 — NUMERO 19

Reviews: X-Wing Alliance Requiem: Avenging Angel - Fighter Squadron Soluciones: Baldur's Gate (1ra Parte) - R. Evil 2 - Trucos: Kingpin - Need for Speed III - Army Men 2 - Actua Soccer 3 - Commandos: BTCOD

Junio 1999 — NUMERO 20



Previews: Informe Especial de la exposición E3 - Reviews: Star Wars Ep.1: TPM y Racer Soluciones: Baldur's Gate (2da Parte) Ring - Trucos: Phantom Menace - S.Park Worms Armagedon

Julio 1999 — NUMERO 21



Reviews: Mechwarrior 3 - PCFútbol 7.0 - Alien vs. Predator - Viva Football - EverQuest y muchos más / Soluciones: Black Dahlia - Trucos: Racer - Drakkan - Rollcage - Redline - Jeff Gordon - Need f. Speed 4

Agosto 1999 — NUMERO 22



Reviews: Dungeon Keeper 2 - Descent 3 - Heavy Gear II - Outcast Soluciones: SW Ep.1: La Amenaza Fantasma - Primera parte Trucos: Kingpin - Descent 3 - Heavy Gear 2

Octubre 1999 — NUMERO 24



Previews: Warcraft III - Blade - Age of Empires II Diablo II / Reviews: Shadow Man - System Shock 2 - LOK: Soul Reaver Re-Volt - C&C: T. Sun Soluciones: Discworld Noir - H&D (1ra Parte) EverQuest - Trucos

Septiembre 1999 — NUMERO 23



Reviews: Hidden & Dangerous - Darkstone - Fly! - Roland Garros '99 / Soluciones: SW Ep.1: La Amenaza Fantasma: Segunda Parte Trucos: Mortyr - Dungeon Keeper II - Railroad Tycoon II

Noviembre 1999 — NUMERO 25



Reviews: FIFA 2000 - Homeworld - Driver - Freespace II - Age of Empires II / Soluciones: H&D (2da Parte) - Trucos: Speed Busters - Drakkan - Command & Conquer: Tiberian Sun - Braveheart

Diciembre 1999 — NUMERO 26



Previews: Urban Chaos - NFS: Motor City - Quake III Arena / Reviews: NHL 2000 - Wheel of Time - Flight Simulator 2000 Soluciones: Hidden & Dangerous (3ra Parte) - Homeworld - Trucos

Enero 2000 — NUMERO 27



Previews: Nox - The Sims - Thief 2: The Metal Age Reviews: Quake III - U. Tournament - Tomb Raider: TLR - SWAT 3 - NBA Live 2000 Además: 7 páginas con más de 270 trucos

Febrero 2000 — NUMERO 28



Previews: Baldur's Gate II NFS: Porsche Challenge Reviews: Battlezone 2 - PCFútbol 2000 - PC Atletismo 2000 - Grand Prix 500 / Soluciones: Indiana Jones y L.M.I. (1ra Parte) - Cydonia - Trucos

Marzo 2000 — NUMERO 29



Reviews: Los Sims - Championship Manager 3 Earthworm Jim 3D y más Soluciones: Planescape: Torment - Battlezone II - Gabriel Knight 3 - Indiana Jones y L.M.I. (2da parte) Trucos: Alien vs. Predator - Odium - Nox y más!

Abril 2000 — NUMERO 30



Previews: Force Commander - Homeworld: Cataclysm - Soluciones: Planescape: Torment - Championship Manager Temp. 99/00 - Fausto: Los Siete Misterios del Alma Trucos: Die Hard Trilogy 2 Test Drive Le Mans y más!

Mayo 2000 — NUMERO 31



Reviews: Thief II - NFS: Porsche 2000 - Messiah - Total Soccer 2000 - F1 2000 - Soluciones: Atlantis II - Guía Est. Messiah - Trucos: Rollcage Stage II - Thief 2 - Messiah - Gangsters y más!

COMO CONSEGUIR LOS EJEMPLARES ATRASADOS:

Obtenerlos es muy sencillo, sólo hay que tener en cuenta que estos métodos son válidos únicamente para los que vivan dentro de la República Argentina. Para realizar tu pedido sólo tenés que optar por alguna de las siguientes opciones:

A Pasar por nuestra Editorial:

En nuestras oficinas contamos con todos los números en existencia de la revista (menos el 4 y el 6 que están agotados), por lo que únicamente tenés que pasar a buscar los que estés necesitando.

B Giro Postal o Telegráfico:

Si querés pedir las revistas por este método, tenés que acercarte hasta cualquier sucursal de Correo Argentino y enviarnos un Giro Postal o Telegráfico por el valor total de los números solicitados (fijate bien que el costo varía si es un ejemplar con CD o no), indicando en el giro que es para "**Martín Varsano - DNI 21.495.971**", a la siguiente dirección: "**Casilla de Correo Nº 1488 - Correo Central (C1000WAO) - Capital Federal**".
Por favor especificá en el reverso del giro cuáles son los ejemplares que querés y que son de XTREME PC.
A vuelta de correo vas a recibir tus números atrasados. No tenés que pagar costo adicional por el envío.

C Pedidos Contra Reembolso:

Este es el método ideal si no querés moverte de tu casa para pedir ejemplares atrasados. Lo podés hacer por cualquiera de estas dos formas:

1- Por teléfono, al **4961-8424**, si vivís en el interior no te olvidés de marcar el prefijo (**011**). El horario de atención telefónica es de Lunes a Viernes de 12 a 18 horas.
2- Por e-mail, a la siguiente dirección: **ventasxpc@ciudad.com.ar**, indicando en el mensaje cuáles son los ejemplares que querés y que son de XTREME PC.

Estos recargos son unicamente para el método de contra reembolso:

Hasta 4 ejemplares	$3,75 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 8 ejemplares	$6 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 12 ejemplares	$8 (más el costo de la/s revista/s)

El precio indicado de envío es estimativo, y puede variar según el peso. Tampoco está incluido el costo de las revistas, que es el siguiente: **$4,90** (números 1 al 18) - **$6,90** (números 19 al 31) y **$7,90** (número 26).

En todos los casos es necesario especificar claramente el NOMBRE Y APELLIDO del destinatario, **DIRECCION**, **CODIGO POSTAL**, **TELEFONO**, **CIUDAD** y **PROVINCIA**. IMPORTANTE!: La falta de alguno de estos datos (el teléfono es imprescindible en la opción de contra reembolso) puede impedir el envío de los ejemplares solicitados.

Presentamos el

Sound BLASTER® Live! PLATINUM

Traemos la Próxima Generación En Audio Digital

La nueva tarjeta de sonido Sound Blaster® Live! Platinum ofrece una nueva generación en tecnología de audio, proporcionando calidad de sonido digital en aplicaciones tales como música dentro Internet, juegos en 3D, películas en DVD y más. Use la práctica unidad de Live!Drive en el panel frontal, para conectar sus instrumentos MIDI, auriculares, parlantes digitales y hasta el sistema estéreo de su casa, de una forma fácil y rápida.

Sound Blaster Live! Platinum incluye una increíble colección de software: MusicMatch, Need for Speed®, Descent3® y SoundForgeXP® entre otros. Es la solución ideal para los aficionados a juegos, músicos, entusiastas del cine y cualquier persona que exija la más alta calidad de sonido.

LA DIFERENCIA TE SORPRENDERA



WWW.CREATIVE.COM/AM-LATINA/

CompuCompras • CompuMundo • Falabella
Garbarino • Jumbo • Musimundo • Supermercados Libertad

Sound Blaster Live!™ MP3+ Studio



¡Haga de su PC un jukebox digital de MP3+ Studio!

- Disfrute de su colección MP3 bajada del Internet con alta calidad de audio digital
- Convierta su colección de CDs en MP3; la forma más sencilla de archivar y transferir música
- Incluye versión especial de MusicMatch entre otras

Sound Blaster Live! X-Gamer



Disfrute de la Experiencia Explosiva del Audio Digital

- Incluye versiones completas de Descent3®, Need For Speed: High Stakes® y Thief®: The Dark Project
- Acelera sus juegos con el poderoso chip EMU10K1™ con efectos ambientales Environmental Audio
- La solución para los jugadores fanáticos

FourPointSurround™ FPS2000 Digital



El Conjunto de Parlantes con Cuatro Canales para Entusiastas y Jugadores

- El sistema ideal para complementar todas las tarjetas de Sound Blaster Live!
- Desempeño incomparable, con un sonido fuerte y envolvente
- Proporciona conexión digital entre la tarjeta de sonido y el conjunto de parlantes, garantizando un sonido puramente digital

WARLORDS BATTLECRY

UN DEMO IMPERDIBLE PARA TODOS LOS SEGUIDORES DE LA ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL!

Utilitarios:
- Winzip 8.0
- Winamp 2.62 Full
- Windows Media Player
- ICQ 2000a

Otros demos:
- Ground Control
- Lemmings Revolution
- MTV Music Generator
- Gunship!
- NASCAR Legends
- Hunt For The Red Baron

XTREME PC

ISSN 0329-5222

El presente CD corresponde a la edición Número 32 de XTREME PC y se entrega sin cargo junto al ejemplar. Prohibida su venta por separado.

Para instalar la interface, ejecute el archivo "SETUP.EXE" que se encuentra en la raíz del CD.

JUNIO 2000

